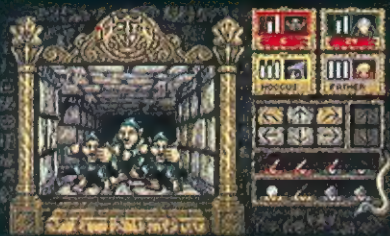


IBM PC AMIGA  
ATARI C64

95/1

A szórakoztató informatikai magazin

Amiga  
Shaku Fu  
Jungle Strike  
Knightmare



Top Gear 2



IBM PC  
R. to Ringworld  
Space Simulator  
Ghost



Commander Blood

248 Ft

# GURU



A GURU legyen veletek!



# Intro

Buék mindenkinek!

Igen, jól látjátok az idei év is beköszöntött a GURU olvasóinak. Azt, hogy mit is fog hozni ez az év, persze még nem lehet tudni. Az első negatívumot gondolom már mindenki észrevette, természetesen az áremelésre gondoltunk. Most különféle bonyolult számítási műveleteket írhatnánk ide avval kapcsolatban, hogy mi mennyibe kerül az újságkiadás terén. Nem tesszük ezt, mert felesleges lenne ilyen mértékig belemenni a témába, sajnos szükség volt az áremelésre. A kedvezményes előfizetési akciókra itt is felhívnánk mindenki figyelmét, úgy gondoltuk nem árt ha valamivel megpróbáljuk ellensúlyozni az áremeléseket.

Egyébként ismét egy vegyes számot tarthattok a kezetekben, mármint olyan értelemben, hogy sikerült elegendő mennyiségű Amigás anyagot becsempészni idei első számunkba. Természetesen a PC-sek is megtalálhatják havi betevő olvasnivalójukat, reméljük mindenkinek tetszeni fog a választék.

Új rovatként megjelent az Amigás shareware játékokkal foglalkozó rész, úgy gondoltuk, hogy nem ártana kiegészíteni a néha igen szegényes Amigás játékválasztékot némi aprósággal. A rovat állandó lesz, minden hónapban minimum 2 oldalon olvashattok ilyen jellegű játékokról.

Sok olyan levelet kaptunk, melyben a toplista megújítását szeretnék oly módon, hogy az olvasók szavazatai is befolyásolják a listát. Nos, legyen ahogy szeretnétek, ezentúl várjuk a TE toplistádat is, "Tipp-top" jellegével. A helyesen Tipp-topoló tippelők között eredeti tipp-topp ajándékokat sorsolunk ki....

Figyelem!

Olyan olvasó jelentkezését várjuk levélben, aki teljesen ingyen szeretne nyaralni a GURU TÁBOR-ban. A feladat: írj nekünk ha tudsz olyan táborozóhelyről, ahol kb. 300 ember elfér (faház vagy kőházban), megoldott a "megfelelő" áramellátottság, a tisztálkodási, étkezési lehetőség, adott a szép környezet s jó ha van valami strand is a közelben...Tehát kerestek az "álom táborozóhely" a GURU TÁBOR 95-höz!!!! Várjuk leveleiteket, s aki megtalálja az "igazit", az a vendégük lesz a táborban!!

Nos, a hosszúra sikeredett intro után következzen az idei első GURU, melyhez jó szókozást kívánunk!

GURU Team



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!

1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2178 Ft, félévre 1089 Ft!!!  
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...



# Tartalomjegyzék



Pussies Galore



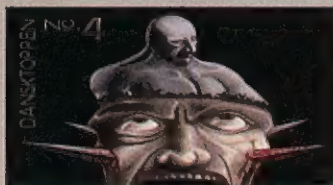
Commander Blood



Rendszerbarát



Ray-Tracing rovat



Demologia

## Újdonságok

Játékismertető	4	Komoly hírek	60
		PD zóna	61
		CD-ROM News	75

## Játék teszt

Tower Assault	6	Space Simulator	23
Shaq-Fu	8	Ghost	24
Shadow Fighter	9	Commander Blood	26
Jungle Strike	10	PGA European Tour Golf	28
Top Gear 2	11	Shareware játékok	30
Knightmare	12	Unlimited Adventure	32
Premiere Manager 3	18	Nascar Racing	34
Marvin's M. Adventure	19	Fantasy Fest	36
Return to Ringworld	20	A Pokol Angyala 2	40
		MS Entertainment Pack	58

## Programozás

Amos	48	Programozástechnika	56
Rendszerbarát	55	Assembly rovat	69

## Grafika

Ray-Tracing rovat	59	Image FX 2.0	76
-------------------	----	--------------	----

## Állandó rovatok

RÚNA	43	Filmvilág	62
Levelezés	46	Atari rovat	66
Zenemánia	49	PC hírek	74
HW Bazár	50	Külvilág	78
PC ABC	52	Demologia	80
Apróhirdetés	53	Toplista	82



A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán

Szerkesztők: Marinov Gábor, László József, Tóth János

Munkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor

Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta, ára 198 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalypex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 6 szám: 1089 Ft, 12 szám: 2178 Ft.

Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú

DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.

ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.

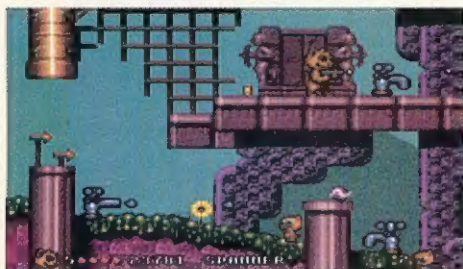
Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt. • Nyomdai munkálatok:

Zrínyi Nyomda Budapest • 95 2558/1-66-22 • Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató



## Pussies Galore

Ismét egy nagyszerű platform játék van készülődőben a Team 17 háztáján, mely Pussies Galore névre fog hallgatni. Az univerzum leggonoszabb macskája, kit Evil Eric-nek hívnak, egy heavy metal albumot adott ki, mely egyből bámulatba ejtette, sőt egyszerűen megigézte a macska fiatalokat. Nos ez nem volt igazán szerencsés lépés és termé-

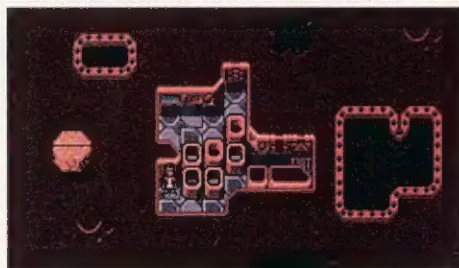


szetesen nekünk kell ezeket a cicuskákat megmentenünk a gonosz kandúr karmaiból. A varázslatnak természetesen más rosszabb hatásai is lesznek, de ezek már csak a já-

ték 4 pályájának valamelyikén fognak kiderülni. Mindenkit meg kell majd mentenünk ahhoz, hogy magasabb szintre kerüljünk, így nem árt majd ha felkötjük a felkötőnivalót. A kizárólag A1200-n és CD<sup>32</sup>-n megjelenő játék 64 színű grafikával, valamint 50 képkocka/másodperc finomságú animációval dicsekedhet, így nagy valószínűséggel nem lesznek problémák a minőséggel. Amennyire bele lehet illyentájt látni a játékba jellemzőképpen csak annyi látható, hogy egy humorral bőven fűszerezett igen szép akciójáték alakul.

## X-IT

A Sokoban név nagy valószínűséggel sokaknak mond valamit, hisz egy igencsak alapjátékról van szó, mely már rengeteg feldolgozást és átiratot ért meg. Nos, a sorban a legutolsó az X-IT, melyet a Psygnosis jelentet meg a napokban. Az alap-



elv nagyon egyszerű, adott egy fix nagyságú labirintus, benne mindenféle akadállyal és persze különböző tégláskákkal melyeket tologatni tudunk lehetőleg úgy, hogy a padlón lévő lyukba essenek és így esélyünk legyen arra, hogy elérjük a biztonságot sejtető EXIT feliratot. Nos nem lesz könnyű dolgunk, hisz nem

csak sima téglák, hanem sok furfangos nehezítés is akadályozni fog minket a pályák megoldásában, arról nem is beszélve, hogy némi óramű is működésbe lép a pálya elkezdetekor. A különböző téglák mellett a változatos bonus tárgyak is segítséget, vagy éppen nehézséget jelenthetnek. A játék minden típusú Amigán futni fog, a ládatologatás szerelmeseinek nagy öröme.

## Warriors

Ismét egy remek verekedős játék van készülődőben, ezúttal a Mindscape jóvoltából. Harcosunk, ki természetesen minden idők legkeményebb verekedőgépe egy ismeretlen titkos szigetre kerül, ahol is meg kell küzdenie az összes ellene fellépő harcossal ahhoz, hogy visszakérüljön a saját világába. 11 ellenfél áll a rendelkezésünkre ahhoz, hogy fejlesszük verekedő képességünket és természetesen a főgonosszal is találkozhatunk, kik egyszerűen csak Master-nek nevezhetünk. A cég egy fantasztikus új technikát ígér a játékhoz, mely 3D BIO MOTION névre hallgat. A lényege az a dolognak, hogy nem fix fázisok vannak eltárolva minden mozgáshoz, hanem a gép számolja ezeket folyamatosan.

Arról nem szól a fáma, hogy mindehhez milyen erőgép szükségeltetik, azonban kicsit meggyőzően hangzik az, hogy egy egyszerű ütés több mint 30 fázisból áll, és elviekben kb. 150 animációs mozgás közül választhatunk. A 256 színű háttérrek 512x256 pixeles felbontásban fognak virítani, és persze mindehhez már a szokásos finom scroll-t ígéri a cég.

Nos, kíváncsian várjuk a játékot, annál inkább, mert mostanában csak úgy hemzsegnek a jobbnál-jobb verekedős játékok, így még nehezebb lesz az április tájékán megjelenő programnak PC-n.



# ATR

Az ATR rövidítés az All Terrain Racing címet takarja, mely egyből meg is adja a hamarosan megjelenő Team 17 játék stílusát. Igen, autókáznunk kell ismét, de ezúttal a pálya nehézségei fognak minket főleg megakadályozni a győzelemben. A hat kocsis rengeteg természetes és mesterséges akadállyal fog találkozni, hi-



duk, alagutak, ugratók, mozgó csatornák fogják nehezíteni utunkat, de ha ügyesek vagyunk, akkor megtalálhatjuk a rövidebb utat is a győzelemhez. 3 különböző kocsi közül választhatunk, melyek



strapabírásban és még sok egyében térnek el egymástól. A szokásos gyűjtögetési lehetőségek sem maradtak ki a programból, rengeteg extra fegyverzet és kiegészítő vár minket szerte szét a pályákon. A különböző típusú terepek között igazi embert-próbálók is előfordulnak, így ne lepődjünk meg egy jeges, vagy éppen csupa sziklás pályán. 36 különböző terep vár minket és természetesen barátainkat is a programban, hisz nem csak egyedül, hanem akár ketten is játszhatunk a játékkal, még hozzá egymást segítve, vagy éppenséggel egymás ellen harcolva. A program Amigán és CD<sup>32</sup>-n fog megjelenni február magasságában.

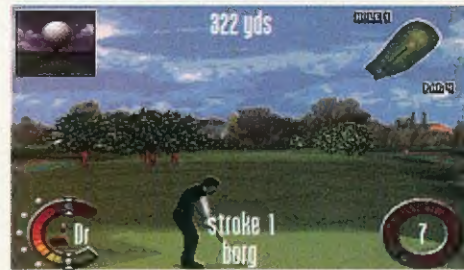
# Magic Eye

Hazánkban is kezd népszerűvé válni a stereogrammnak nevezett örület, mely a világ minden táján meghódította már az újdonságot kedvelő nézőközönséget. Az újfajta 3D-s élvezetet úgy kell elképzelnünk, hogy egy tetszőleges 3D-s formát rejtünk el egy iszonyú kusza kép pixeleibe. Ha megfelelő módon nézünk a képre, akkor a textúra szinte ráfeszül az alakzatra és 3D-ben láthatjuk a tárgyat. A nemrégiben megjelent Magic Eye gyűjtemény több kész képet, valamint egy nagyszerű programot tartalmaz, mellyel mi is készíthetünk házi használatra ilyen stereogrammok.



# Scottish Golf

Ismét egy nagyszerű golf program lát napvilágot nemsokára. Ugyebár



mindenki rengeteg golf megvalósítást látott már PC-n? Nos, a Core programja főleg abban fog különbözni, hogy az összes lehetséges dolgot Silicon Graphics gépen renderelték le, így nagyon valószínű, hogy lélegzetelállító dolgokat fogunk látni februárban. A végletekig továbbfejlesztett kameramozgás valószínűleg nem fog a hátrányára válni a programnak, csakúgy mint az öt játékos mozgásának aprólékos kidolgozása. 7 fajta játéktípus közül választhatunk majd a játékban, melyek között akad majd olyan is, mellyel nem igazán találkoztunk eddig még golf játékban. A partikat akár négyen is végigvihetjük majd, feltéve persze ha megfelelő ellenfelekre lelünk ehhez a csodálatos játékhöz. Két nehézségi szint található a játékban, amatőr és professzionális fokozatban is üthetjük a kis fehér labdacskát. A pályák között természetesen megtalálhatjuk majd az 1995-ös Scottish Open pályát is, így igazán friss golfozás elé nézünk februárban.



## ALIEN BREED TOWER ASSAULT

Ő, te nyelöcsövön át petező undok organizmus, ki belek között növekvő gyermekedet kakukkmadár-módon mással nevelteted fel, kit gyötrelmes szüléssel öl meg az, egyszer úgy is megtalálom királynődet, ki téged alkotott és egygyütt pusztultok mindannyian!

(Rettenhetetlen katona, a 7. gamecover után)

Hardware igény:  
A500-A1200

95x

TEAM 17

AMIGA DISK

Járatlan volt az efféle harci technikákban, mivel fiatal volt

jelent a szörny, ellenfele gazdája. Az idegen a földön heverő véres és már használhatatlan pengékre nézett. Négy szemében szomorúság tükröződött, ahogy Pystha felé fordította tekintetét.

- Nézd kisfiam - mondta apja miközben levette a szemüvegét -, ha nem tudsz rendesen borotválkozni, akkor veszünk neked villanyborotvát. De azért még nem kellett volna az enyémet a földhöz vágni!

Pista dühös volt. Legszívesebben törni-zúzni lett volna kedve. Ekkor eszébe jutott az új játék, amit tegnap kapott, de még nem volt ideje megnézni.

Szobájába érve bekapcsolta Amigáját és nekiállt lehámozni a csomagolópapírt a dobozról. Ami először a szemébe tűnt, az a TEAM 17 felirat volt. Pista rö-



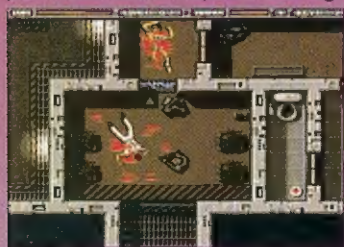
valaki meghallotta az SOS jeleinket.

Ez a hely kívül esett a háborúkon és idegen tenyészet sem volt erre felé. A lények spóráhaja már eonokkal azelőtt az űr-

lyen a felszín alatt. A hűvös, fekete ujjak áttörték a kitinszerű felszínt és a kis ocsmány kreatúra elkezdte klánsni magát a felszín felé...

# ALIEN TOWER

még. Ellenfele gép létére mint ha megérezte volna bizonytalanságát és félelmét, az óvatos mozdulatok nem tévesztették meg. Pystha csak egy pillanatra nem figyelte és a kettős penge hihetetlenül gyorsan lecsapott az állára, mélyen belevág-



va a harcos bőrébe. Pystha megmerevedett. Egy ideig szinte értetlenül meredt a véres fegyverre majd elöntötte a vak harci düh. Hatalmas ordítással megszorította támadóját és egy erőteljes dobással kihajította az ajtón.

Öröme azonban nem tartott sokáig, mert a nyílásban meg-

tőn elfeledett mindent, és még nagyobb sebességgel igyekezett hozzáférni a doboz tartalmához.

... Ott állt lezuhant hajója mellett, melyet a telepet őrző automata biztonsági rendszer lőtt le. A meteorpajzs már nem működött, ezért a sűrű légkörben átütösedett meteorok lángoló esőként hullottak mindenfelé. Már tudta, hogy mi történt. A hajója központi agya még ki tudta olvasni a központ adatbázisából az utolsó bejegyzéseket, mielőtt az antigravitációs vészlandoló-rendszer el nem szívta az utolsó egység energiatárolását is. Még mindig hihetetlen volt számára, amit az információs képernyőn látott.

*"Military Research Unit Azarin 2E bolygó. Valószínűleg én vagyok az utolsó, a nevem nem fontos. A többiek öngyilkosok lettek, mert már nem bíztak abban, hogy*

*ben járt, hogy az emberek megtették az első gyámoltalan lépéseket a bolygóközi utazásokra. A telepítőhajó véletlenül erre a bolygóra került, mindössze egy tojással. Amikor az emberek megérkeztek, rögtön nekiálltak felfedezni a bolygót a Tellurinium miatt, mely alapvető anyaga a katonai űrhajók testének.*



*A katonai kutatóegység megalakult a bolygón. Alapjában bányász-kolónia volt, lakosai tudósok és civilek. Azonban a kibányászott ércek finomítására használt fűzős kemence izzásával felébresztett valamit, mé-*

Pystha nem tévovázott. Gyorsan összeszedte az űrhajó körül szétszóródott tárgyakat, majd egy gyors pillantást vetve térképére megindult megkeresni a telep egyik bejáratát...

Bent iszonyatos látvány fogadta. Mindenfelé szétfelpertett hullák és vér. Óvatosan indult beljebb, nagy határfokú fegyverét maga előtt tartva, hiszen nem tudhatta azt, mennyi idegen van a közelben. Egyszerre látták meg egymást. A szörny szétvárt a valóságértelenül hosszú és vékony végtagjait, és nem evilági sziszegéssel Pystha felé iramodott. A harcosnak csak a reflexel mentették meg az életét, miközben hátrálva egy egész tárat beleeresztett a lénybe. Az idegen éles, átható sikollyal robbant darabokra. Pystha tovább nyomult óvatosan, lépésről lépésre. Egyszer csak meghűlt ereiben a vér. Egy idegen háttal neki éppen egy félig szétszakított hullából

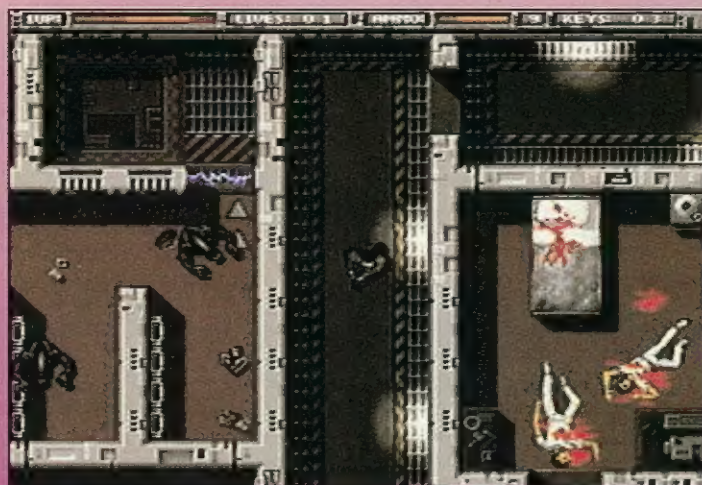


lakmározott visszataszító hangon.

Talán ez volt az oka, hogy a harcos nem vette észre a mögötte nyíló ajtót. Amikor eljutott tudatáig az árnyék, már késő volt. Egy rápke pillanatig azt hitte, hogy megint anyósa keresgéli a biomechanikus tenisz-könyök-implantját, de hátrafordulva rájött, hogy itt teljesen másról van szó. A hatalmas rém szinte követhetetlenül gyorsan mozdult, csontos kezének csapása halálos pontossággal találta el a számítógép kapcsolóját és azt egy mozdulattal lenyomta.

Hányszor szóljak flacskám? Kihűl a vacsora!-szólt mérgesen Pista anyja, és megvárta, míg csemetéje feltápáskodva a székből bosszúsan ki nem megy előtte az ajtón.

megtudta, hogy betöltés után a következőket tudja majd beállítani:



**Number of Players:** ezt talán még Pista is tudta.

**Share Credits:** A játékban talált

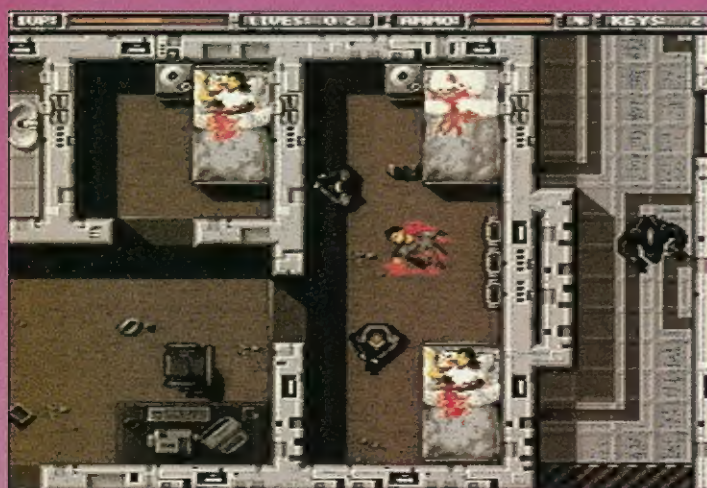
**Skill Level:** Pista mindig normal-on hagyta, és sajnálkozott, hogy nincsen very-very easy fo-

kozata a játéknak. Profilbak már megpróbálkozhatnak a difficult-tal is.

rémült emberek talán soha életükben nem felejtik el azt, hogy megmentették őket. Sanyi még arra is rájött, hogy a radio-aktív-jellel megjelölt helyeken nem szabad sokáig tartózkodnia. Csak pislogott, amikor olyan részhez ért, ahol nem működtek a lámpák, itt még félelmetesebb volt minden, ahogy lámpája gyenge fényénél haladt előre. Gyakran használta a hátrálás módot, így hátrafelé menve is tudott tüzelni. Előre őrlött, hisz az ő gépébe volt winchester és a kézikönyv szerint a program installálható volt erre.

Shanny figyelt. Érezte az idegnek jelenlétét, de nem tudta, hogy melyik irányból fognak támadni. Egy halk hang ütötte meg a fülét, szinte már emberi szuszogás. De honnan jön? A harcos hátán szinte csorgott a

# B R E E D A S S A U L T



Vacsora közben Lajos csöngött. Pista beküldte a szobába, hogy amíg ő végez a takarmánnyal, addig nézze meg az új játékokat. Lajos persze profi módon a kézikönyvet kezdte el először lapozgatni, mert Pista csak a joystick tűzgombját szokta általában használni. Így

krediteket egyenlő arányban osztja el a program a két játékos között.

**Two Player Shots (Hurt Players):** Sanyi gonoszul "harmful"-ra (off) állította. Ilyenkor ugyanis jó alaposan hátbalöhetette Pistát. Safe (on) állásban hatástalanok voltak egymásra lövedékeik.

Sanyi ezután hosszasan tanulmányozta a billentyűzetfunkciókat:

**Space:** belépés a kolónia adatbázisába. Itt lehet extra fegyvereket és más érdekes dolgokat is vásárolni.

**M:** A térkép aktiválása.

**P:** Pause.

**Bal és jobb alt:** Az 1 és a 2 játékos fegyverválasztó gombja.

**Bal és jobb shift:** A "hátrálva tüzelő" mód ki- és bekapcsolása.

veríték. Hirtelen valami hozzáért a vállához! Shanny ordítva fordult hátra...



Sanyi most már nagyon okos volt, így bátran kapcsolta be a gépet. Fél óra játék után már tudta, hogy mit fog venni az összegyűjtögetett zsebpénzéből. A játék félelmetesen jó volt. A légkör kiválóan eltalált, és a hangeffektek még csak fokozták a hangulatot. A folyókón és a szobákban lehetett találni a félig szétépített emberek kívül még muníciót, elsősegély készletet, krediteket és még túlélőket is. Ezek a haláira

Amikor Pistának elállt az orrvérzése még játszottak egy keveset és megállapították, hogy a TEAM17 ezzel az alkotással csak öregbítette kiváló hírnevét.

M. D. Jon



## SHADOW FIGHTER

"Az emberek többsége két részből áll. Az egyik jóssággal és szeretettel táplálkozik, a másik gonosszággal és gyűlölettel. Ez utóbbi etetésére kiválóan alkalmas például ez a program is."

(amerikai Közép-Európai bolt)

Hardware igény:

3300 A1200  
1 MB RAM

88%

GREMLIN

AMIGA DISK



Mester, alaposan kikélmeltem új ellenfeledet, és arra a megállapításra jutottam, hogy ezek ketten jóval esélyesebbek a legyőzésedre, mint a többiek. Elmondok rólok mindent, amit tudok.

A kisebbik neve Shadow Fighter, és mindössze négy lemezen foglal helyet. Egy tizenhetedik századbeli samurájról szól, kinek neve Kioya Mishuma volt. A Császár nagyra becsülte őt gyors észjárása és kardművészete miatt. Ő azonban több hírnévéről és több elismerésről álmodozott. Ez a vágyakozás -

hogy legyőzzék a Shadow Fightert...

Én is beálltam a harcosok közé. A védelmen átjutva egy menüképernyőre leltem, hol a következőket találtam:

**Championship Fight:** Itt lehet indulni a Shadow Fighter ellen. Easy módban az első hat, normalban az első tizenkettő, míg hardban mind a tizenhat harcosal kell megküzdened, amíg eljutsz az egykori samurájig. Sajnos a highscore lista nem menthető ki lemezre.

**Training Simulator:** a harc gyakorlására szolgál. Itt egy általad választott harcosal vagy Puppaz ellen kell harcolnod, ki az univerzális edzőbábu.

**Single Battle és VS Battle:** küzdelem a gép vagy egy barátod választotta harcos ellen.

Az Options menü pontjai:

**Difficulty:** a nehézségi szint.

**Stunned:** bekapcsolt állapotban ellenfelünk szédeleg egy

kicsit ha nagy erejű ütés vagy rúgás érte. Ilyenkor közelebb mehetünk, és befejezhetjük a munkát.

**Blood:** ha be van kapcsolva, akkor látható nyoma is lesznek a harcnak (vér mindenhol...).

**Sound:** azt választhatjuk ki, hogy harc közben zenét vagy effekteket akarunk-e hallani.

**Time:** a harc idejét korlátozza.

A küzdelmet a joystickkal nagyon primán lehet kontrollálni. A harcosoknak 3-6 speciális támadásuk van. Ezek közül kettőnek a végrehajtása le van írva, de a többire nekünk kell rájárnunk. A harc nagyon szép, animáló hátterek előtt zajlik, pl. metróállomáson, mezőn csobogó patakokkal, városban egy kamion platóján és még sorolhatnám. Külön kiemelem a rövid töltési időt, mely közben nem unatkozunk, mert a program folyamatosan írja ki a két szemben álló harcos adatait. A figurák kellően nagyok és szépek, és az animációra sincs panaszom.



tudta eldönteni, ezért megbízta legjobb tanítványát, hogy gyűjtsön minél több információt róluk, és erről minél hamarabb számoljon be neki. A tanítvány tehát elindult és hogy ne ismerjék fel, egy egyszerű Amigás Gamernek öltözött. Amikor néhány nap múltán visszatért, a mester már türelmetlenül várta. A tanítvány helyet foglalt és beszélni kezdett.

miel a szigorú samurájkódex nem engedett meg ilyesmit-aláást az egészségét. Azonban Chronozonnak, ki a mélység és a Másik Világ őrzője volt, felkeltették érdeklődését ezek az álmok, és végül is ez a lény tette Kioyát bolyongó élőhalottá. Csak akkor nyerheti el lelke békéjét, ha valaki legyőzi az ő félelmetes harci tudását. Ezért a nagy dicsőségért mindenhol harcosok indultak,





# SHAQ-FU

## SHAQ-FU

"Ha a rossz éned unja az egyhangú táplálkozást, új étrendnek próbáld ki ezt!"

(Még ismeretlenebb Közép-Európán kívül)

Hardware igény:  
A500-A1200  
1 MB RAM

88%

OCEAN

AMIGA DISK

A mester elgondolkodott egy kicsit, majd felszólította tanítványát, hogy a másokról is számoljon be neki.

Ő már nagyobb, teljes hat lemez foglal el és a neve Shaq-Fu. A története a következő:

A távoli múltban, egy Második Világnak nevezett helyen uralkodott Sett Ra, a szívtelen varázsló. Ő azonban ki akarta terjeszteni hatalmát az Első Világra, a Földre is. A terve egyszerű volt. Elpusztítja az egyiptomi fáraót és elfoglalja a trónt. Létrehozott egy tökéletes bérnyilkost a saját árnyékából, ki majd végrehajtja az ő tervét. Az árnyékból lett Szörnyeteg megölte a fáraót és nemsokára Sett

összefogva visszaűzték a varázslót a Második Világra és bezárták múmiaként egy mágikus piramisba. A Szörnyeteg azonban megtalálta őt, és együtt toboroztak félelmetes harcosokból egy csapatot. Mindenki kész volt ellenük a végső kaotikus küzdelemre, de csak az győzheti le őket, kiben van elég erő, kitartás, bátorság és intelligencia a harchoz. Van-e valaki ilyen a világban?

A bejelentkező menü a következőket tartalmazza:

Duel: párharc választott harcosokkal.

Story: itt az elejétől végigjátszhatod Shaq veszélyes vállalko-

kelmes meglepetést szerző 1 or 2 button joystick opciókat említem meg, mivel ez az első játék, amiben kihasználhatom jórom kiváló kétgombos tulajdonságait! (Megjegyzem, csak



az a "valódi" kétgombos joystick, ahol a két gomb meg is van különböztetve button vagy trigger 1-2 vagy A-B névvel!)

Ha a bejelentkező menüben egy ideig nem csinálunk semmit, akkor elindul egy demo, mely bemutatja a karaktereket. A harc közbeni mozgatról csak annyit, hogy itt is van ún. Special Move, amit nem árt megtalálnunk, valamint lehet gúnyolódni is az ellenféllel! Ez a program kisebb figurákat használ, ezért a mozgás és az animáció némileg szebb, mint előző társánál.

Összegezve, mindkét program gyönyörű, pedig csak az A500-as változatokkal játszottam. A Shaq-Fu számomra egy kicsit nehezebb volt játszhatóság

szempontjából, de ezt kárpótolja a Story mód izgalma. Egyetlen hátrányként a HD-installálhatóság hiányát tudom felhozni, de ez is azért van, mert eléggé elszoktam a lemezcsereigetés műveletétől (remélem lesz A1200-HD verzió is). Szóval a végső szó: Hey, Beavis. Hhhhhhhóóó, this cool!

A mester ezeket hallva tudta, eljött a vég. Érezte, hogy egy kis időre vissza kell vonulnia, és talán egyszer visszatér, hogy visszaszerezze régi hírnevét. Egy pár nappal később a következő apróhirdetés jelent meg a GURU magazinban:

"Gyári Mortal Kombat kedvező áron eladó. Levert Elek"

M. D. Jon



Ra lett az uralkodó. Azonban a fáraó fiát, Ahmetet nem lehetett becsapni. Szembeszállt a varázslóval és leleplezte őt, de ezután menekülnie kellett a Szörnyeteg elől, kit Sett Ra küldött ellene. A sivatagba menekült, ahonnan nagyapjával

zását a Második Világban, melynek célja megtörni Sett Ra uralmát.

Tournament: csapatküzdelem. Csapatonként 3-8 emberrel.

Options: itt csak a számomra



## JUNGLE STRIKE

TELJESEN JÓ! Szép, izgalmas és játszható! Ez valóban JÁTEK, az biztos. Hé, mit cs...

(M. D. Jon utolsó szava, mielőtt elvitték a mentők heveny JS-mánia miatt.)

Hardware igény:  
AMIGA 1200

90%

OCEAN  
AMIGA DISK

Fanyal-fanyal, mondhatnák mostanában az AGA tulajok, és joggal fányalognak, hiszen a programíró-deákok egyre inkább a ke-

# JUNGLE STRIKE

att nem vagyok hajlandó 160 ezer forintot kiadni (+ kéthavonta még 20-at az új hexium 2300-ra vagy az új 100x-os sebességű CD-ROM olvasó-író-törő szerkezetre, esetleg a SB pro 128-ra, ami már termionukleáris rakétaindítót is tud kezelni). De visszatérve a témához: itt van a legújabb, legjobb, legjátszhatóbb helikopter-arcadator (a szimulátor és az arcade keverékszava ez). A neve: Jungle Strike!

Mit is nyújt a program? nyolc, egyre nehezedő és más-más helyszínen játszható hadjárat, 6-8 alküldetéssel. 19 féle ellenfél, melyek elminálásához nem csak a tűzgombra van szükség, hanem a koponyád belső tartalmának a használatára is. Négy-féle járművel fogod lrtani a go-

Assault Motorcycle (ez tök jó, mert szabad fordításban annyit

vési gyorsaság). Az irányítás tökéletes, mind a helikoptert,



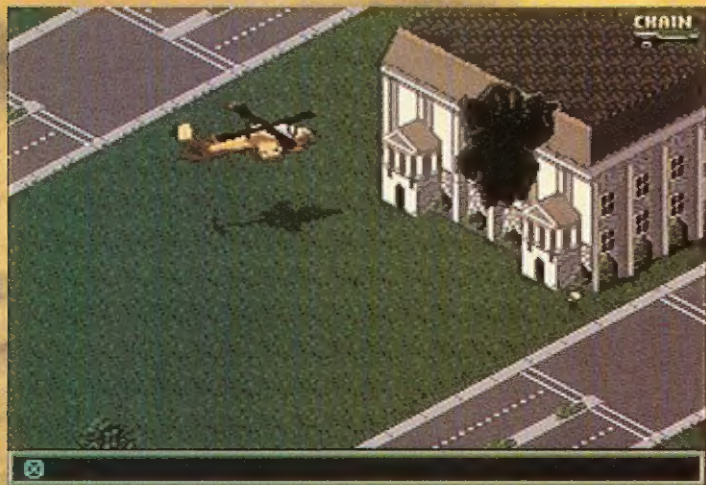
tesz, hogy "a Speciális Erők Támadó Motorbicikljje") és a vízi utazáshoz pedig az XL-9 Hovercraft (légpárnás siklóhajó) nevű eszköz. Természetesen a terroristák nem csak úgy spontán termelődnek. A gonosz Kilbaba még gonoszabb fia (ki szintén a Kilbaba nevet viseli) és a dél-amerikai kábítószertlord, Carlos Ortega bandájához tartoznak, kik összeszövetkeztek egy kis ládre. Éppen csak addig, míg egy nukleáris csapással el nem pusztítják Amerikát. Ez az amerikaellenesség érthető is, mivel Ortega az üzletel vesztesége miatt okolja őket, míg Kilbaba apját az Amerikaiak nyírták ki, s most a családja becsületét akarja visszaállítani.

Maga a játék = nagyon jó! Hogy miért? 8 bevetés, a 2-8-ban 6-8 alküldetéssel. A grafikai megoldás kitűnő, nem zavarodik bele az ember, hogy hol is van éppen és a térábrázolást is remekül megoldották. Szinte RPG érzést kelt az, hogy a segédpilótának van "skill"-je, vagyis fő képzettsége. Ez lehet Winch Control (a csörlőt kezeli profi módon, így könnyebb elkapni a földön heverő muníciót és a megmenteni kívánt emberkéket), Range Aim (nagyon jó célzási képesség) és Rate (lő-

mind a többi járművet kiválóan lehet kontrollálni a 3D-s tájon. Egyébként az irányításnak két-féle módja is van, a With Momentum és a No Momentum. Ez azt jelenti, hogy pl. a helikopternek van-e lendülete. No Momentumnál ha elengeded a jojt, a heli rögtön megáll, míg With M.-nál még "csúszik" egy keveset. Játék közben az F10-es billentyűvel hívhatjuk be a térkép-képernyőt, ahol minden fontos információ megtalálható járművünk jelenlegi állapotáról valamint az összes fontos tereptárgy is kijelzésre kerül.

Szóval ez egy igazi játékcsemege mindenkinek, mert van benne ticsung-ticsung, taktika, vezethetünk mindenféle járművet és egyszerűen beleélhetjük magunkat a játékmenetbe. Sajnos itt sincs meg az annyira áhított winchester installálhatóság, de szerencsére a lemezekről (3) is eléggé gyorsan tölt a program (az adatok tömörítve vannak letárolva). A küldetések részletes leírását a kézikönyv tartalmazza és az nagyon tetszett, hogy az 1 számú végjáték szását szinte lépésenként leírják (igen sokat lehet tanulni belőle a későbbi bevetésekhez). Az AGA tulajoknak bizony ez a játék is kötelező játszmány...

M. D. Jon





## TOPGEAR 2

Kezdetben vala a Lotus. És a Lotus vala a legjobb autós program. És a Lotus gyakran lebegett a floppym irányába. Ekkor a Nagy Commodore ezt mondta: "Legyen 24 bites színpaletta! Legyen 020-as processzor! Legyen beépített AT-HD controller!" És vala megszületett az AGA. És a Nagy Commodore látta az eladási statisztikákból, hogy ez jó. És ezt vala látták a software-cégek is, és ezáltal teremtettek azon programok, melyet az emberek AGÁ-snak neveztek vala el. De a gonosz megkísérette ezeket a cégeket, megmutatván nekik a sok AGA tulajdonost és ezt mondván: minden játékot, mely dobozára lúdtollal ráírják, hogy A1200/4000, meg fognak venni ezek a bárányok, hisz csak otthon, negyedóra játék után fognak rájönni, hogy némely program színvonalát bizony réges-régi A500-asuk is hozta volna...

És sajnos ez igaz Gremlinék új kiadására, a Top Gear 2-re is. A játék kinézete egy az egyben

ték tetszik, hiszen a versenyzés izgalma megvan.

módban barátunk játszhat billyentyüzetről is. Lehet választani



A TG2 két lemezen foglal helyet és HD-re is installálható, bár egy alap 1200-ason nem indítható egyszerűen, mert kiírja, hogy nem elég neki a memória. (Itt egyébként a két megányl Chip-RAM-om megsértődött, mert az Alice azt mondta neki, hogy a kisebbik húga már 1 Megából is szebbet olvasott

játék közbeni hangulatot biztosító zene/sfx között, és lehet írógatni egy jelszót, melyet egy ország teljesítése után kaptunk. Race Game-t választva még beállíthatjuk a sebváltó típusát (kézi-automata, nem pedig trabant-zsigull), beírogathatjuk (ál)nevünket és tuningolhatjuk járgányunkat, már ha van rá elég pénzünk.



Lotus, bár ha jól emlékszem, ott azért picit mintha több terep-tárgy lett volna. A processzorom szólít is, hogy 6 Fast-RAM nélkül is bírja az 1.33 MIPS-et és eléggé unatkozik eme program futtatása közben, és még az sem idegesíti, hogy várnia kell a Blitterre. Ez persze nem kritika akart lenni, csak megá-lapítás, mert nekem maga a já-

kil) Szóval hiába HD, meg hiába WorkBench, bizony a felinstallált Top Gear 2-t CLI-ből kell indítani, miután a KickStart menüben Start-up-Sequence nélkül bootoltunk.

A zászlócskás védelmen túljutva beállíthatunk mindenfelét. Két játékos

### TOP GEAR 2

Egy szimpla autóverseny-program, mely bizonyosan a Marvinval született egy csillagzat alatt (nem mintha a csillagállás valamit is számítana). Ha nagyon sok pénzed van, csak akkor vedd meg (valakinek karácsonyra).

Hardware igény:  
A1200

55%

GREMLIN

AMIGA DISK

száguldozás közben össze lehet szedni üzemanyagot (N - ólom- és kadmiummentes Nitro), turbo-sebességet (s) és pénzt (\$) is, sajnos rakéta és annihilátor nincs a játékban.

A legjobb azonban a tuningolási 4 motor, 4 auto- és kézi sebváltó, 4 nedves- és száraz gumil (nem olyan fűtőlős-reklámos, te kis dysnol), 4 "nitrous induction system" és 4 féle első-, hátsó- és oldalpáncél! Sőt még át is festhetjük autónkat, ha úgy tartja kedvünk. (Az alvázszerkezt nem üthetjük át!) Szóval a tápolásra nem lehet panasz, de ezekért meg is kell szenvednünk, mert én még amatőr nehézségi szinten is csak a 8. helyig vittem. No de seba, lesz ez még másképp! Egyébként nem olyan rossz ez a játék, csak én egy kicsit többet várok egy olyan programtól, aminek a dobozára az van írva, hogy "AMIGA 1200 version".

Gentleboys, start your engines!

M. D. Jon





## KNIGHTMARE

Nagyon hangulatos grafikával és légkörrel rendelkező action-fantasy. Akik kukák angolból, azok is bátran nekikezhetnek, de most kezdő kalandoroknak mindenképpen kötelező! (Ez a játék nekem 95 %, csak a viszonylagos egyszerűsége miatt kapott 80 %-ot! - M. D. Jon)

Hardware igény:  
A500 A1200  
512 kB RAM

80%

MINDSCAPE  
AMIGA DISK

Rémálom? Nem az, csak Masell az első papír GURU-ban kissé szatirikusan fogta fel a dolgokat. Valójában a következő a helyzet: a kastély, ahol a történet játszódik valóban középkori, de a modern világgal is kapcsolatba került a cyberspace-en keresztül. A játék célja: visszaszerezni a koronát a Dungeon Masternek. A

# Knightmare

nem vetekszik azok komplexitásával, de szerintem nem is profi kalandozóknak szánták. Azoknak viszont, akik kevés

Egy ilyen játék indulásakor először általában a csapatot kell összeállítani. A Knightmare-ben ez a végtelenségig le van

kardot, egy troll erősebbet csap stb.). Ha nem kívánjuk megváltoztatni a kezdőcsapatot (a default beállítás egyébként kitűnő), vagy klálífgattuk magunkat, akkor jöhet a Start Game. (Természetesen ha van már kimentett állásunk, akkor csak Load Game!)

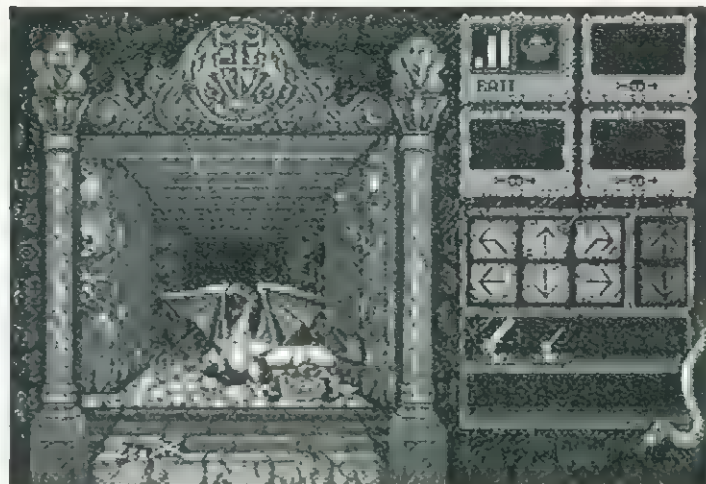
A játékképernyő is igen egyszerű. A bal oldalon található ikonok a felülről lefelé a következők:

**Save Game:** Játékállás mentése. A nyolc hely bőven elég, de bármikor kreálhatunk újabb save lemezt. (A tápolós kedvűek most ráfáztak, a program nem DOS-formátumot használ... (Hehehe!))

**Rest Party:** ezzel az ikonnal lehet pihenni, pihenés közben az értékek (lásd később) folyamatosan regenerálódnak. A pap REM varázslatával a regenerálódási idő ugrásszerűen megnő!

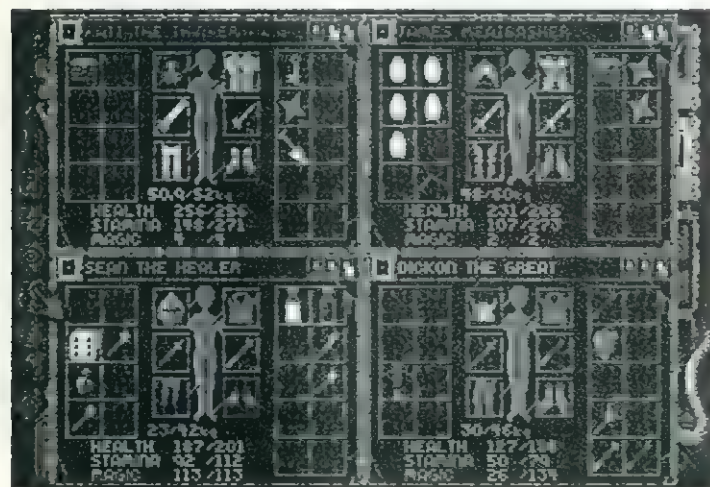
**Preferences:** az egér sebességét, a képernyő helyzetét és a színeket állíthatjuk át, bár az utóbbi eléggé felesleges, mert a játék a default színekkel a legszebb.

**Four Player:** itt egyszerre szemlélhetjük a négy karaktert. Így sokkal könnyebben pakolász-



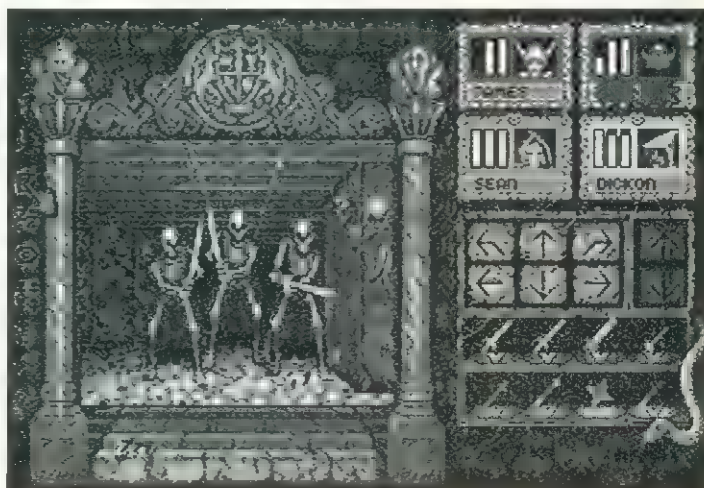
angoltudással rendelkeznek, vagy eddig csak a Menj és Lőj típusú programokat kedvel-

egyszerűsítve (Define Team), nem is muszáj bántani a felajánlott felállást (maximum a neveket írjuk át). Ha új partyt kreálunk, akkor vegyük figyelembe a négy főre optimális harcos/harcos (adventurer, gladiator, samurai - elől) és varázsló/pap (wizard, priest vagy helyettük genie - hátul) összeállítását. Ebben a játékban a foglalkozás és a fajta szinte teljesen mindegy (egy samuráj például jobb hatásokkal használ egy samuráj-



korona a gonosz Lord Fearnál van jelenleg, akihez hosszú és (agylilag) fáradságos út vezet. A program történetének az alapja az angol TV egy sorozatára épül, és kezdéskor a játék az eredeti szereplőket ajánlja fel karakterekként. Minden Wizardy és Ishar hívőnek felhívom a figyelmét arra, hogy ez a játék egyáltalán

ték, kiváló bevezetés lehet a fantasy- és RPG programok misztikus világába. (Valószínűleg megkérek majd valakit e műfaj ismerői közül, hogy írjanak egy pár oldalt az alapokról.) Bevezetőm végén még leírom a GURU fantasztikus akcióját: 1600 Ft-ért eredeti Knightmare játékhoz juthatsz (már csak 5 db van)!





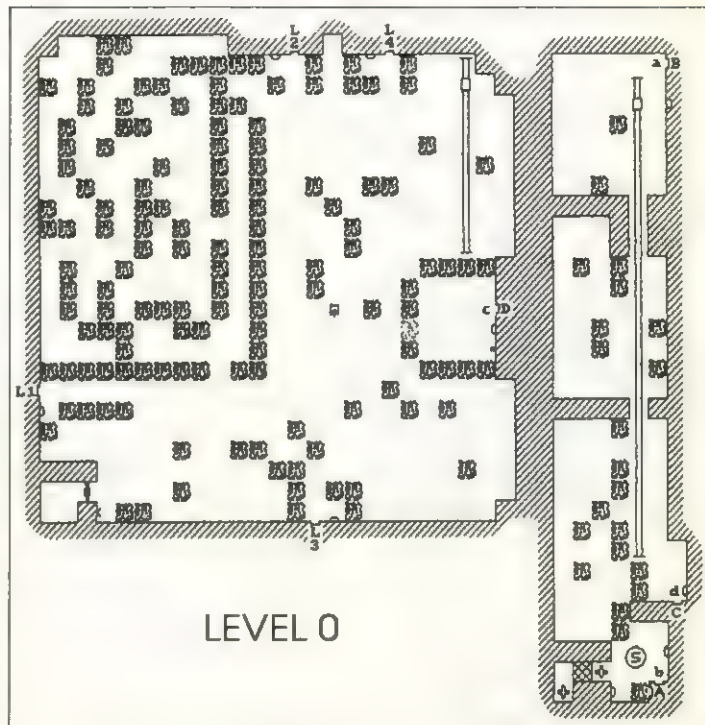
hatjuk a tárgyakat közöttük. Jobb oldalt felül a csapatodat láthatod. Fontos, hogy az a vezér, akin a zárt szarvas sisak van! Például a játékban van egy szörnyfajta, akinek a támadása vakságot okoz. Ilyenkor csak nagy sötétséget látunk. Ekkor gyorsan jelöljünk ki egy másik karaktert vezérnek, mert mindig az ő szemével szemléljük az eseményeket! (Vagy alkalmazzunk rajta egy SEE papi varázslatot.) Ha egy emberre kétszer klikkelünk a bal egérgombbal, akkor lesz ő a vezető. A csapatban helyet úgy lehet cserélni, hogy szintén a bal gombbal (de csak egyszer) ráklikkelünk először az egyik, majd a másik emberre. Mellettük a legfontosabb értékeit láthatod, amik balról jobbra: egészség, kitartás (életerő, állóképesség) és mágia. Bizonyos erősségű varázslatok csak bizonyos mennyiségű mágiaértéknél hajthatók végre, ezért ha mágusunk/papunk egy új varázslatot tanult, azt soha ne

get, dobási távolságot és ütési erősséget. **DEXTERITY** - távolsági fegyverhasználat (pl. íjazás). **AGILITY** - közelharcban való jártasság (pl. karddal). **VITALITY** - életerő. **WISDOM** - bölcsesség (pap, varázsló és géniusz fontos értéke). **ARMOUR** - a test védettsége. Annál jobb, minél nagyobb, ezért válogassuk meg jól ruházatunkat. A karakterek alatt az Irányító nyilakat láthatod, ezek használatához nem hiszem, hogy külön magyarázat szükséges. Harc közben viszont sokkal kényelmesebb a numerikus billentyűzetet használni irányításhoz. Legálul a karakterek kezeit láthatod. Hogy mit csináljanak, azt kétféleképpen is megadhatod. Ha a jobb gombbal nyomunk ide, akkor egy menü jelenik meg. Ha a menüből a bal gombbal választunk, akkor "beprogrammazzuk" ide azt a cselekvést (egy kis V betű



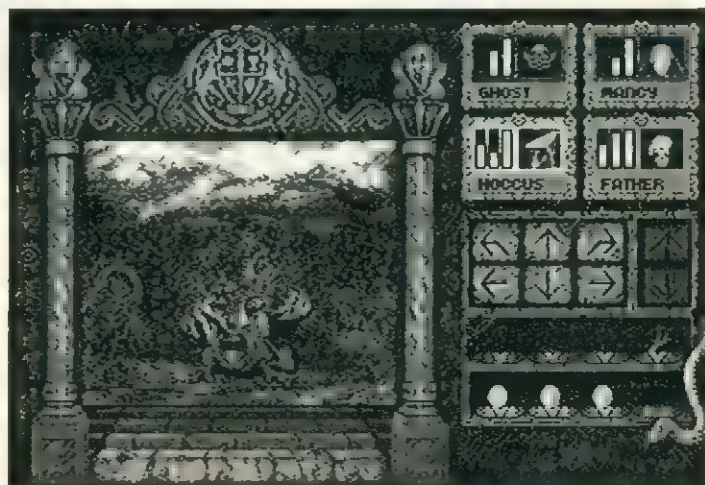
használguk nagy erősséggel, mert nem nagyon fog még sikerülni, viszont sikerfelenség esetén is ugyanúgy legyengíti használóját, mintha sikerült volna. Ezeket az értékeket és még egy csomó más fontos dolgot megnézhetesz számszerű értékben is, ha a karakterre a jobb gombot használod (maximális/aktuális formában). Ezek röviden: **STRENGTH** - erő, meghatározza a maximális terhelhetősé-

jelenik meg), és ha legközelebb a jobb gombot használjuk itt, akkor mindig ez hajtódik végre. Ha viszont a menüből a jobb gombbal választunk, akkor azt akkor cselekszi emberünk csak (ez arra jó, ha pl. enni akarunk)! Varázslatoknál az erősséget a menüben fent levő számra kattintva állíthatjuk be (jobb - csökkenti, bal - növeli).



Néhány megjegyzés: HD-s AGÁ-sok lemezről bootoljanak, így nem lesz semmi gond a grafikával. Egy karakter abban fejlődik a legjobban, amilyen tárgyat használ (így lehet varázslót is papi varázslatokra tanítgatni, ez néha szükséges lehet). Lehetőleg úgy osszuk el a tárgyakat, hogy egy karakter se legyen túlterhelve. Az éhséget a karakterképernyőn indikálhatjuk. A piros szín jelzi az éhség mértékét, lehetőleg ne várjuk meg, míg emberünk teljesen piros lesz, mert akkor sokkal rosszabbul harcol (na meg sokkal gyorsabban fárad). Harc közben a kezünkön

felvillanó számok a mi általunk csapott, a karakterek fején pedig a bekapott találatok erősségét jelzik. Ha olyan falhoz érünk, aminek az alján görgők vannak, akkor az előre irányítónyílra nyomunk a jobb gombbal. Ha egy tárgyat felvesszünk a pointerrel, akkor a játékképernyőn használhatjuk (pl. kulcsok vagy ha valamit dobni akarunk (egyszer valamiért eldobtam egy üres tejesüveget, az a falnak csapódva szétört és törött üveként fegyvernek lehetett használni)). Néha egy-egy ellenfélre ráklikkelve is olvashatunk üzeneteket!





A játék közben használható billentyűk:

F1-F4 - karakterek.

F5 - az összes karakter.

SHIFT F5 - összes karakter statisztika képernyője.

F6 - pause.

F7 - játékállás mentése.

Z - pihenés.



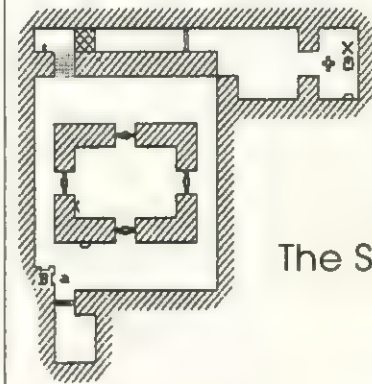
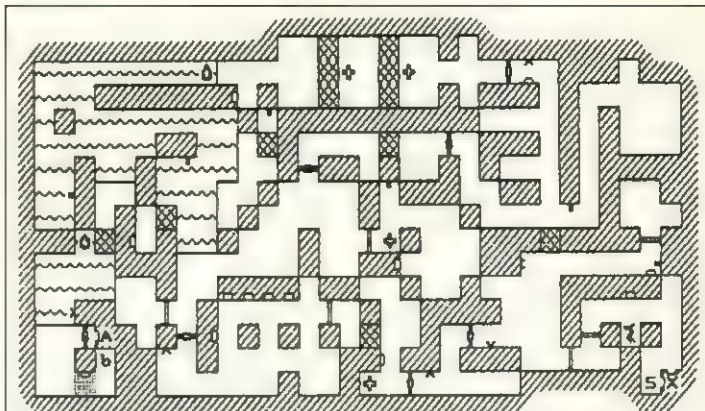
Most pedig jönnek a teljes végigjátszáshoz a tippek!

## Level 0

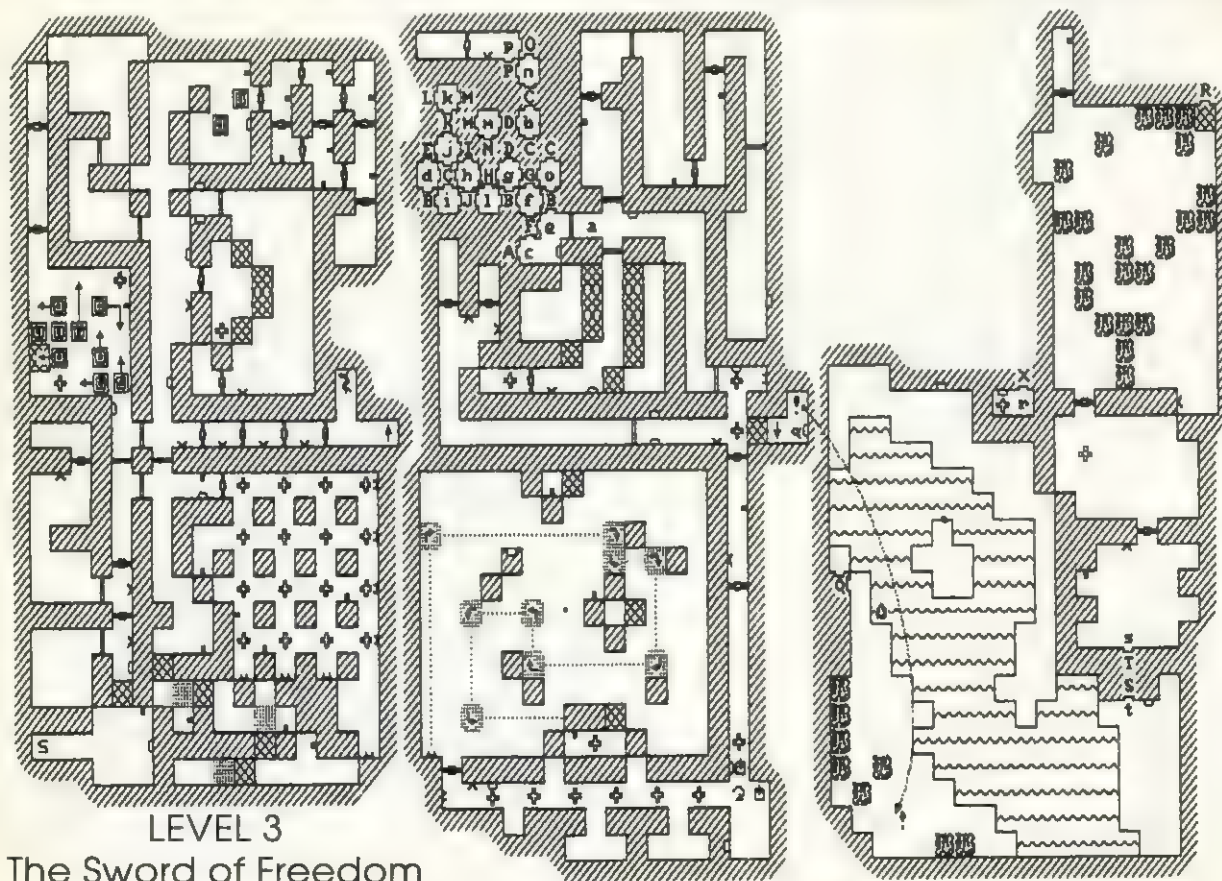
Ez a központ, ahonnan a négy dungeon bejárata nyílik. A bejáratozatot viszont élő fák őrzik, akik csak akkor engednek át, ha megkapják azt a tárgyat, amire áhítoznak. Miután sikeresen eljutottunk ideáig a csilléval (útközben érde-

mes kiszállni egy picit kutatni a közbülső részekben is), máris találunk egy árat. (Erre a Dungeon Master arc is figyelmeztet, ha ráklikkelünk.)

Lord Fear gonosz kreatúráit a tapasztalati pontok, míg a nyulakat a kajautánpótlás miatt kell irtani. A dungeonokba való belépés csak teli hassal ajánlott, valamint mindenki-nek jusson legalább két porció nyúlpástétom (a 3. dungeon-tól lehetőleg minél több, bár aki a térképek alapján játszik, az nem fog emberével napokat keringeni). Az erdőben bolyongva találhatunk egy kulcsot és egy ajtót is, de ezt még ne nyitogassuk, mert a mögötte megbúvó Izom Tiborok pillanatok alatt leverik amatőr kezdő embereinket. Az ajtó mögött egy ásót is találhatunk, amivel feláshatjuk a gyept. (En eddig csak almákat (kaja) találtam, de tuti, hogy van valami kincs is!) Ne sajnáljuk az időt és alaposan kutassuk át az erdőt, mert elég jó cuccokat (konyhakés,



LEVEL 1  
The Shield of Justice



LEVEL 3

The Sword of Freedom

alsógatyá...) találhatunk, valamint csapatunk eléggé megedződik az 1. szint megpróbáltatásainak elviselésére. Ha egy fejünk felett lebegő lukat találunk, ne ijedjünk meg, mert a szintek sikeres teljesítésekor ebből fogunk majd visszaesni ide.

## Level 1

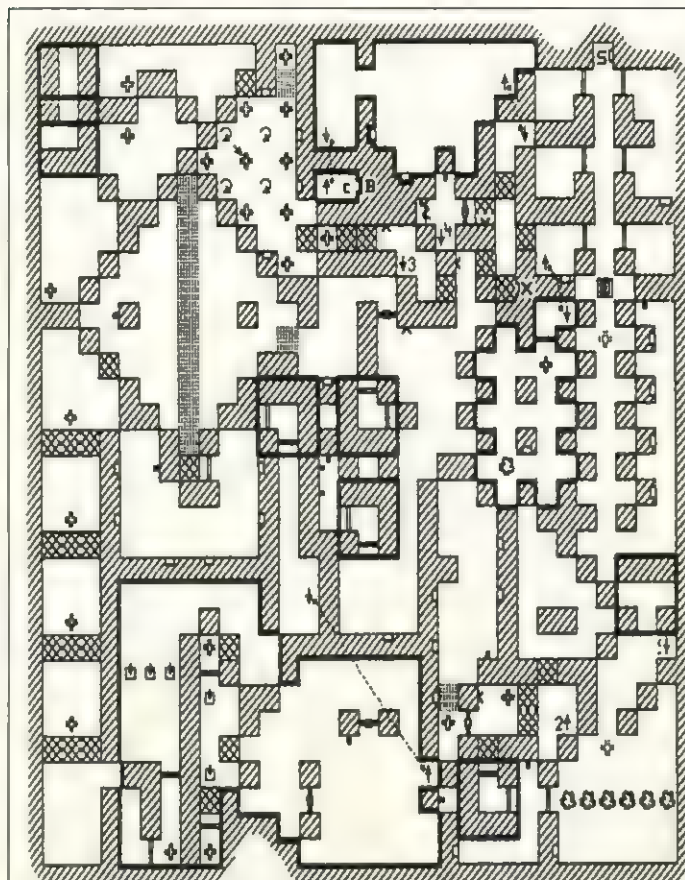
Nincs semmi gond, ez a training level. Kapcsolgassuk a kapcsolókat, nyitogassuk az ajtókat (csak ésszel!) és gyilkolásszuk le a monstereket. Ennek megkönnyítésére



egyébként kétféle módszer kínálkozik. Az egyszerűbb megoldás az, ha bemegyünk egy ajtó mögé, és ha a monster beáll az ajtónyílásba, egyszerűen csak megnyomjuk az ajtóműködtető gombot. A nehezebb pedig az, hogy "keringünk" az ellenfél körül vigyázva, hogy nehogy zsákutcába keveredjünk. Szerencsére a szörnyek nem túl fürgék, és jól megsorozhatjuk őket, mielőtt ők támadnának. A nem kulcsos ajtókat feltétlenül a varázsló "OPEN" varázslatával nyissuk ki, mert így ő is jól fog fejlődni. Nem muszáj a vizekben élő vérszomjas halak közé csónakkal bemenni, mert a partról is kényelmesen lecsaphodhatjuk őket (aztán már nyugodtan mehetünk csónakázni). A szint végén vár ránk az Igazság Pajza (Shield of Justice), amire a 2. dungeont örökké őrző örökzöldnek van szüksége.

## Level 2

Erről a szintről nincs térkép, de nem is nagyon fontos, mert itt inkább az agyunkat kell használni. (Vagy esetleg M. D. Jon leírását.) A Mystik Door-nál (négybejártatú teleport, ha jól emlékszem) balról és jobbról kell behajigálni 1-1 tárgyat, így eltűnik egy falrész, ahol meg-

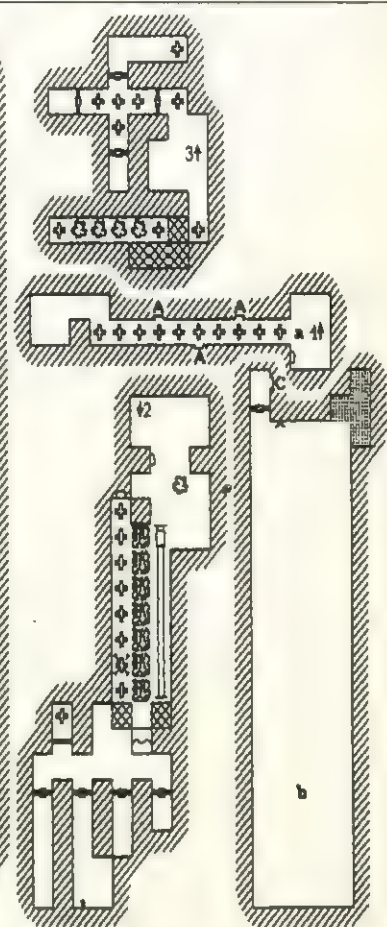


LEVEL 4

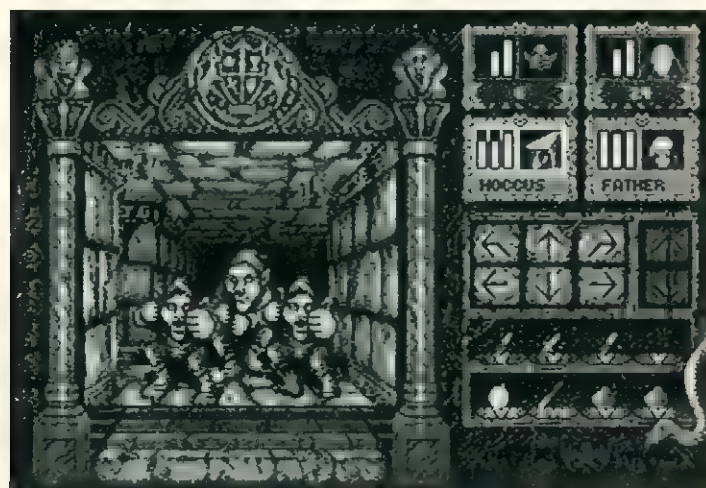
## The Crown of Glory

kat be tudjuk zárni. A Warp Maze-ban ne szórakozzunk a teleportokkal, hanem keressük meg az illúziófalat (nem mu-

kell megtalálnunk és rövid időn belül mienk az élet kupája (Cup of Life), ami kulcs a harmadik szinthez.



ugyanis szegényke rosszul van (de azért ott ácsorog, hogy mi ne jussunk tovább - szerintem



találjuk szeretett Gold Key-ünket. Másik három kulcsot a Mystik Chambers-nél találhatunk. A Holy Moly nevű helyen a kapcsolópadiókra kell rápakolni tárgyakat, és így a lyuka-

száj a csapattagok fejét használni a keresésre, én a kardokkal szoktam csapkodni a falakat, és ha nem pendül, akkor jó helyen vagyok). A továbbiakban már csak két Gold Keyt

## Level 3

Az Only Push the Right Ones-nál a falakat a térképen megadott pozícióba kell tolni, mindkét padlólapot kinyitni és az ajtókat bezárni. Ezután jön a You Make the Fire, Can You Stop It, ahol is megnyomva a gombokat kikapcsol a 4 tűzköpo. A negyedik mögött, egy Iron Key-jel kinyitott ajtó mögött egy szellem lapul, ami csak Dispell-lel távolítható el.

Ezután egy kis létramászás következik. A felső szinten egy sarokban van egy teleport-útvesztő, itt csak a térképre szabad hagyatkozni (amikor én anno ezen a szinten voltam leírás nélkül, bizony igen hosszú időmbe és fáradságos fejfájásomba telt ez a rész!). A másik fejtörős rész a kút,



csak szimulál), a megoldás egy Heal varázslat. (Aki nem vitt magával papot, az most biztosan legalább olyan rosszul van, mint a kút...) Leeszkedve egy révész találunk, de ha van nálunk egy aranypénz (a Hunt for Gold-nál lehetett találni), akkor azt adjuk oda szegénynek, mire eltűnik. Innen főleg csihi-puhi lesz, de a végén megjeljük a kardot.

## Level 4

Ez a szint nagyon átfogó, és



ha az egyik helyen nem jutunk tovább, meg kell próbálnunk egy másikat. Mindenképpen zárjuk be a Training Room ajtajait, mert egyébként az újratermelődő monsterek utánunk jönnek. A Conveyor of Life egy elromlott futószalag, de ha eldobjuk a csavarkulcsot, akkor megáll. A másik végénél tanyázó valakivel nem érdemes szemtől-szembe megküzdeni, mert elégképpen erős, hanem ugorjunk elé (a futószalag felőli részről), és addig üssük, míg vissza nem üt párszor. Ha már nagyon legyengültünk, akkor ugorjunk vissza és pihenjük ki magunkat (nem fog utánunk jönni). A Target Practice részén a térképen megjelölt kapcsolópadiót kell eltávolítani egy tárggyal (vigyázzunk, mert a kapcsolópadiók kígyókat is bekapcsolnak a mulattatásunkra!). A vízen át tudunk szaladni, ha nem vagyunk túlterhelve, csak igyekeznünk kell. Az ajtó mögötti padlólap nyitja ki a többi ajtót, amely mögött közepes szintű varázslók lapulnak. Itt érdemes úgy taktikázni, hogy egyszerre csak egy tudjon kijönni, tehát ki-be kell kapcsolgatni a padlót. A legutolsó kapcsolópadió tünteti el a létránál a lenti falat. A térképen balra fent van egy terem (forgómezőkkel és nyomólemezekkel), ahol a megjelölt nyomólemeze kell rátenni a talált ágat (Twig). A szint azon részén, ahol a sok szellem van (a három forgó falrész után), a sírgödörök mögötti ajtókat a következőképpen lehet kinyitni: a sírgödör elé állni, kimondani az Open varázsszót és a tárgyat pedig a padlólapra dobni, így bezárul a gödör. Eképpen cselekedjél vala háromszor, és így ez furfangos részen is áthalalhatsz vala. Ezután mássz fel a négyessel megjelölt létrán. A következő nagy feladat, hogy megszerzed a három pálcát (Staff).

Staff A

A nyomólemezekre ábécésorrendben rálépni (Alphabet -> Breaches -> Closed -> Doors), így eltűnik a déli falrész.

Miután elhoztuk az utolsó részből a Golden Key-t, már csak néhány gonosz van hátra, kiket jószág helyett kemény ütlegetéssel győzzünk le, és a végén megkapjuk az első botot.

**Staff B**

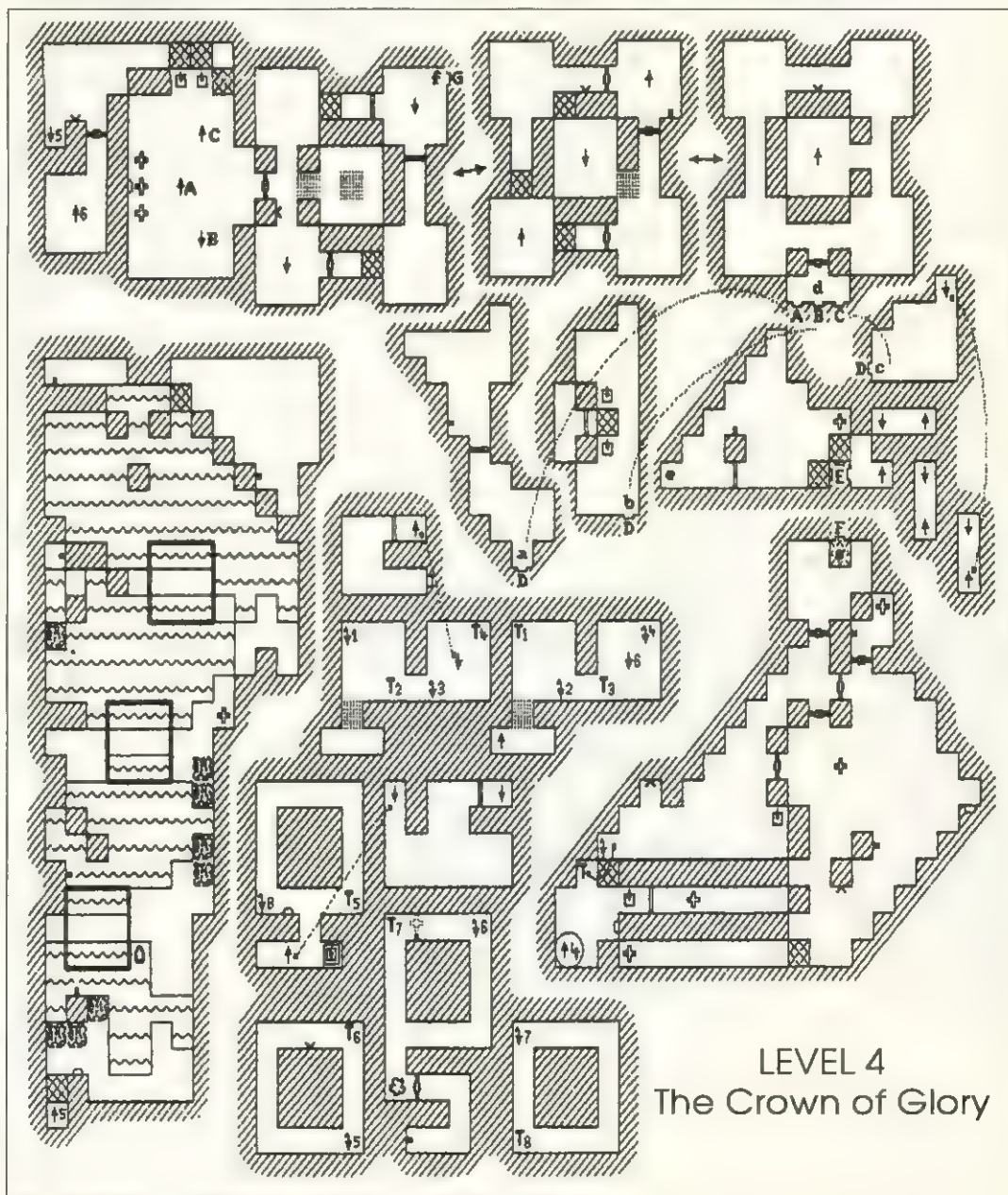
A Goldy Locks-nál egy Coint kell áthajtani a rácsos micsodán, hogy elforduljon a falrész. Az első rész nem igazán nehéz, sokkal inkább a második (Dizzy Rooms). Segítségül meg van adva a térképen, hogy melyik kapcsoló melyik falrészhez tartozik. Itt minden esetre jól figyeljünk oda, mert

ha egy hibát is elkövetünk (rossz kulcsot használunk a zárba-kulcslyukba), nem tudjuk folytatni, ezért mentsd le az állásodat! Ki kell próbálni, hogy mi melyik kulccsal nyílik, és ha ez is megvan, akkor már nem vagyunk messze a második pálcához vezető úttól.

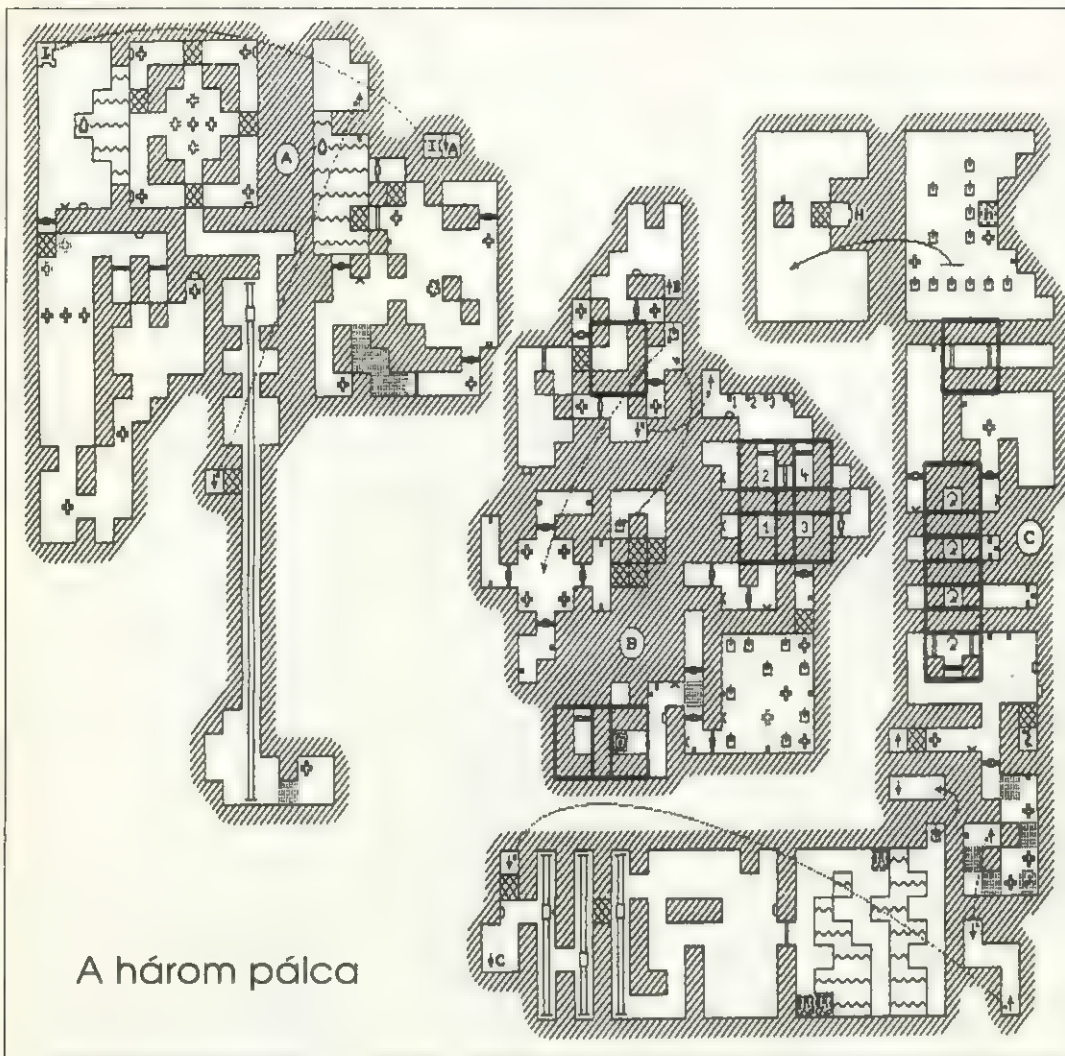
### Staff C

Itt tulajdonképpen nem is a pálcia megszerzése jelenti a problémát, hanem a kijutás. A forgó fairészeken átjutni nem túlságosan nehéz, és ha továbbmegyünk, akkor egy olyan szobába jutunk, ami

tele van sírgödörrel. Az egyik gödört be lehet zárni, ha egy tárgyat dobunk az eltűnő fal előtti padlólapra. A falat egy kapcsolóval lehet eltüntetni. Itt feltétlenül ments állást, mert most a pince következik, ahol egy vagonnyi monster várakozik rád. Mozdítsd meg a kapcsolót a falnál, és állj - ha tudsz - a teleport fülkéjébe. Ha nagyon elvertek, gyógyítsd meg embereidet. Előbb-utóbb úgy is legyőzöd az összes monster, és megkapod a sárkánytól a Bronze Key-t, ami arra kell, hogy ebből a részből eltűnj.







A három pálca

Ha megvan mind a három pálca, akkor irány a Private Pool! Itt van némi víz is, a végén pedig a boszorkánytól szedd el a kulcsot. Ezzel tudsz meglátogatni egy további várrészt, amiben démonokkal találkozol. Itt sem a hitedre van szükség, valamint csapolás és ordibálás helyett inkább használd a kardodat (láncfűrészedet) és 6-os Dispell va-



rázslatokat, mert ezek a dögök nagyon gyorsak és rengeteg ütést elviselnek, itt juss át

valahogy! Ha a következő részekben is túljutottál, irány vissza a fő-levelre. Itt el kell tűnnie még egy falnak, hogy így közvetlenül a négyes létrától északra érkezzünk. Miután ellíntéztél még egy pár démont, menj át a B teleporton, és magával Lord Fear-rel találod szemközt magad. Ha legyőzted, ő nyájasan leteszi a Crown of Glory-t. Már majdnem célhoz értél.

Irány vissza a kiindulóponthoz! A koronát tedd le a padlólapra a Return the Crown here-nél, állj rá az utolsó padlólapra - és véghezvitted!!!

Ez persze így leírva igen könnyű, a gyakorlatban azonban a 4. pálya főszintjén már kellemesen el lehet akadni (nekem például a célbado-

bálás rész után állt le az agyműködésem, ugyanis meg

voltam győződve arról, hogy a vizet el lehet tüntetni egy kapcsolóval, vagy van valahol egy illúziófal, de semmi. Így ott álltam egy világba bezárva, szörnyek törtek rám, hogy megkajáljanak... (Oh, sorry. Ez még eredetiben is fejfájdító és disgusting..). Így kénytelen voltam a solutiont igénybe venni (chicken üzemmód), de az meg german nyelvezettel volt kódolva, ami jó is volt meg rossz is, aztán már rossz is volt meg rossz is (nem mind arany, ami csillog, nyugtával dicséred a napot, hetet és hónapot, valamint ti is mindig inkább az eszetekre és a logikai helyzetelemző- és kiértékelő modulotokra hallgassatok és legyetek mindenkiel őszinték!). Elnézést, hiba történt, ez a "Miért ne bízzunk meg senkiben, aki..." című cikk szöveganyaga. Szóval nagyon nagy dank Évinek, mert végül is az ő segítségével jött létre ez a leírás. Kösz, Évil! Akik csak a cikkek végét szokták olvasni, azok kedvéért még egyszer elmondom, hogy a szerkesztőségben még van öt darab Nightmare 1600 Ft/darab egységáron!

Itt a vége, fuss el véle! (De ezerhatot hagyj itt érte!)

M. D. Jon

## Térképmagyarázat

	Normál		Kapcsolópádó (áthathatón)
	Átütethető vagy megjelölő		Calle
	Írási		Új ellenérel (itt teremődik)
	Láthatatlan		Forgómező
	Blowható		Létra
	Bakor, bazot (átjárhatatlan)		Víz, mocsár csónak
	Bezárt		Új ellenérel (a partynak)
	Nyitható		Gödr, verem (főddé)
	Fallóka		Forgatható falblokk
	Kulcslyuk		S X START és kijárat
	Emeltyű (rejtett) kapcsoló		
	D. M. fej (üzenelet)		
	Türelőadó-köpi és -ellérelő		
	Teleport		
	NAGYBETŰ -től -ra kisbetű -ba -be		
	T † Teleport (ról -ra)		



## PREMIER MANAGER

3

A szülőföldjén népszerű manager program továbbfejlesztett naprakész változata.

Hardware igény:  
A500  
1 MB RAM

74%

GREMLIN

AMIGA DISK

Az őszi focilidény kezdetére jelent meg a Gremlin football manager sorozatának harmadik (talán utolsó) része. A szerzők nem titkolják véleményüket, miszerint népszerű sorozatuk legújabb tagja felülmúl minden eddig látottat, ezzel a harmadik gólt szerezve a Gremlin számára. (de vajon ki ellen?).

Aki megkedvelte a sorozat eddigi tagjait, bizonyára nem fog csalódni a számos újdonságot tartalmazó játékban. A jobb valóságúság érdekében írták át például az edzési, taktikai részeket, melyek még több lehetőséggel szolgálnak az előzőknél.

CLUB	MANAGER	POINTS	GOALS	POINTS
ARSENAL	W. GUNN	1000	100	1000
BARCELONA	V. GARCIA	900	90	900
BAYERN MUNICH	V. GARCIA	800	80	800
BORUSSIA DORTMUND	V. GARCIA	700	70	700
BOUNDED	V. GARCIA	600	60	600
BRISTOL CITY	V. GARCIA	500	50	500
BRISTOL ROVERS	V. GARCIA	400	40	400
BRISTOL WARRIORS	V. GARCIA	300	30	300
BRISTOL WARRIORS	V. GARCIA	200	20	200
BRISTOL WARRIORS	V. GARCIA	100	10	100
BRISTOL WARRIORS	V. GARCIA	0	0	0

A játék funkcióit könnyen kezelhető, témák szerint csoportosított képernyőkön érhetjük el. Olyasmi ez mintha egy jól berendezett irodában foglalnánk helyet, ahonnan bármilyen elintéztünk némi egér mozgatóval. A szervezetségre vágyó csapatok, a világnak Angliára keresztelt részéről választhatók ki. A játék folyamán viszont más kisebb-nagyobb múlttal rendelkező csapatokkal is találkozhatunk, mint például a Ferencvárossal, Kispest-Honvéddel vagy a Dinamo Moszkvával. A bajnokságtól az Európa kupáig, a kupagyőztesek kupája és az UEFA kupa mellett számos megmérettetés vár csapatunkra.

A játékosok induló tulajdonságait kivéve minden ami kezünkben van, és ez így nem áll távol a valóságtól. Ahol pénz van ott jó játékos is, ebből pedig következik a győzelem. Az 1994-es lidény előtti második héten kapcsolódunk be a csapat életébe. Két hetünk van rá, hogy megismerjük valamennyire játékosainkat és az ellenfeleket. Erre jó lehetőséget adnak a barátságos mérkőzések. Játékosaink mellett fontos szerepe van a csapat bankszámlájának is, aminek tartalmát jól felhasználva segíthetjük sikerre elérését. Pénzforrásunkat két fő összetevő alkotja, az ottanon játszott mérkőzések alkalmával szedett jegyárak és a sikercentrikus szponzorok. Pénzköltési lehetőségünk ennél több van.

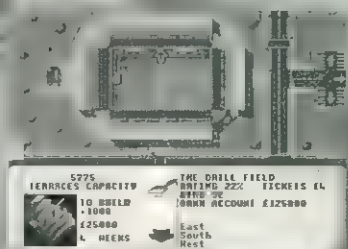
A pénzügyekkel kapcsolatos információkat egy külön képernyőn találjuk. Itt határozhatjuk meg stadionunk beépítést és a játékosaink tartait. A játékban mindennek van valamilyen alapértéke, mintha azt az

is a te feladatod. Ha jobban körülnézünk az irodánkban, egy telefont és egy faxot is találunk. A fax fontosabb információk vételére szolgál. Itt minden meccs után egy összegzést kapunk az eseményekről. Hány sérülés volt, hány szöglet és egybek, melyek a helyes taktika kiválasztásához szükségesek. Telefonon érhetünk el játékosokat. Itt jutalmat oszthatunk a morál javításához, megbeszélhetjük a játékosok kölcsönzését, és szerződéseit. Természetesen egyedül nem lennénk képesek gatyába rázni és ott tartani a csapatot, ezért alkalmazottakat kell felfegyünk. Szükségünk van edzőre, megfigyelőkre is. Nem hátrány ha meccs előtt ki tudjuk deríteni az ellenfél taktikáját. Szerepel a játékban tizenhárom ember is, akik időnként egy darab feszes bőr után rohagnak majd a stadionban. A már tudom is kiisodák! Talán ők a focisták? Ez persze majd kiderül néhány meccs után. Ezeknek az embereknek aztán



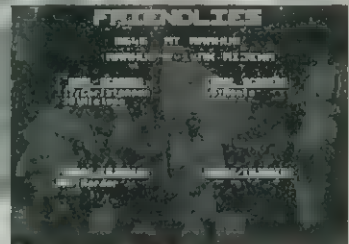
elődünk hagyta volna ránk. A csapattal egy stadion is együtt jár, aminek fejlesztése, bővítése

szén több tulajdonsága van egy játékosnak, mint a Wizzardy-ban. Játékost vehetünk vagy el is adhatunk. Itt érződik majd a bankszámlának a hatása. Sok pénz Pelét ér, kevéske csak Lázira elég! Van egy esemény mikor kb. kétfuval játékos úgy 90 percre jobbra, balra majd fel és le rohangál zárt keretek között. Ezt hívják Idehaza meccsnek, a PM3-ban pedig match-nek. Itt végigkövethetjük a csapatok munkáját, learahatjuk fáradtságunk gyümölcsét (kupáját), vagy éppen rádobbanhatunk



mindent megmondhatunk. Mit és mennyire eddzen, játék közben milyen magasra, milyen messzire rúgja a labdát. Mire vállalkozzon, ki vállalkozzon. A csapat és az egyén taktikáit külön-külön határozhatjuk meg, a játékosok tulajdonságait, figyelembe véve. Itt előnyük lesz a szerepjáték kedvelőknek, hi-

tenivalónk sokaságára. Itt is minden létező információt megkapunk csak győzzük fel dolgozni. Már azon gondolkodtam egy kemény összecsapás után, hogy vélemzűletett központi egységemet egy Intel Premierre cserélem. A helyzet az, hogy rendszeren bele lehet feledkezni a játékba azoknak, akik szívügyüknek érzik ezt a sportágot. Aki pedig kedvelik a manager műfajt, hamarosan olyasmit kapnak a Gremlintől, amivel akár díszállatkereskedés szimulációját is létrehozhatják. Ez lesz a Premier Multi-Edit System, de erről majd későbbi Csapatom vezetésében komoly segítséget nyújtott egy lázas Fradi szurkoló, akiről ezért köszönet illet.



Lázi



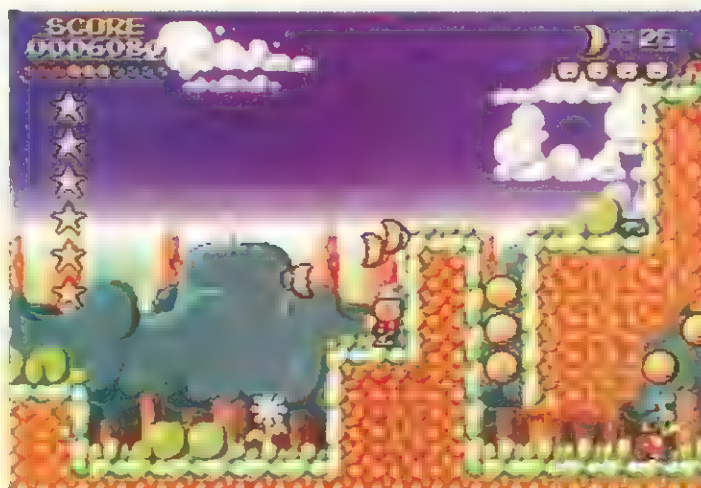
# marvin's marvellous ADVENTURE

"Marvin csodálatos kalandja", szerényen csupán ennyi a játék címe, s mivel a 21st Century a kiadó, nem gondoltam semmi rosszra, optimistán tekintettem a jövőbe. Boldogan installáltam fel a gamet a winchire, végre egy jó kis AGÁS stuff! Aztán beizzítottam a gépet és vártam a nagy kalandot. Hogy is mondjam csak, nem akarok nagyon letörni senkit, de ez a program már majdnem bűn. Jó, talán egy kissé túlzok, láttam már rosszabbat is, de szerintem ez nem mentség semmire. A játék csaknem hét mega, lehetett volna jó is. Azért elmesélem neked miről is van szó...

Egy öreg professzor fantasztikus agyfürkésző gépezetének befejezését kedvenc táplálékával, pizzával szeretné megünnepelni. Fel is hívja a házhoz szállító szolgálatot, hogy sürgősen szüksége lenne egy hatalmas pepperónis pizzára extra adag sajttal. A várakozás percel nehezen telnek, letelepszik a károsszékebe és hamarosan el-

nyomja az álmom. Alighogy felcsendülnek hortyogásának kezdő taktusai, egy Sötét Alak jelenik meg a szobában. Nem túl nagyra vágó, mindössze annyi a terve, hogy elcsenl a

szik egy impozáns csöngetés kíséretében. Az ügyeletes Gonosz persze elrejtőzik, a professzor felébred, s indul az ajtóhoz. A menekülő tolvaj bekapcsolja a scennert, a maximu-



gépezet lelkét jelentő microhipet, és nem adja vissza míg a prof ország-világ előtt ki nem jelenti, hogy ezt a hiper-szuper cuccot ő (mármint a Sötét Alak) alkotta, s legyen övé minden dicsőség! Neki is lát a bütykölésnek, de ekkor "Marvo-pizza!" felkiáltás hallat-

mon. Magas intelligencia szintje lehet, mert elfelejtette, hogy a chipet az előbb sikeresen kisserelte. Így aztán a gépezet ki tudja mit tesz velük, mindenesetre hogy eltűnnek a szobából az jól látható... Ezalatt Marvin (ó, a mi kis hő-sünk) türelmetlenül várja, hogy



beengedjék végre. Végül úgy dönt, bemegy a laboratóriumba. Hogy megbánta-e, ki tudja, lényeg a lényeg, neki is nyoma vész, s a szobában ott árválkodhat a hatalmas pepperónis pizza (nem tudja mit úszott meg!)... Most kezdődnek Marvin viszontagságos kalandjai egy igénytelenül meg-

## MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE

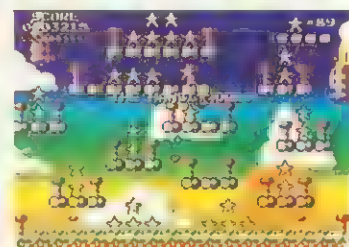
Máskálós antiesoda, melyben Marvin, a pizzásfiú útrakel, hogy megváltsa a világot, s csodálatos kalandjaival megkísérli ébrentartani a játékost kisebb-nagyobb sikerrel.

Hardware igény:  
A1200

54x

21st CENT.  
ENTERTAINM.  
AMIGA DISK

rajzolt, minden új ötlettől mentes játékban. Lehet gyűjtögetni a holdacskákat, csillagocskákat, almácskákat stb. Tudunk fegyverkezni, almát szedni, lövöldözni meg minden, csak az a baj, hogy az egésznek semmi hangulata nincs. Szól a semmit mondó zene, megyünk a kis törpénkel



jobbra, jobbra vagy jobbra. Aztán eljutunk a kijáráthoz. Ha akarunk kimegyünk rajta, ha nem, keresünk egy másikat. Izgalmas, ugye. Nem is tudom hogyan minősítem ezt a stufot. Ennél azért jóval többre képes az Amiga és a 21st Century is!

Mindezek ellenére, ha gondold, fedezd fel az öt misztikus világot, ebben segít a password és a continue. Azért kérsz magad mellé valami ajzószeret jó sok koffeinnel (kávé, kóla vagy tea), hogy nehegy elaludj mellette!

Lily





## RETURN TO RINGWORLD

Mivel alapvetően rendkívül gonosz ember vagyok, ez az a játék, amit minden ellenségemnek és barátomnak bátran ajánlhatok.

Hardware igény:  
386/25, 1 MB RAM, 2 MB HD,  
VGA, CD-ROM, MS-DOS 5.0

51x

TSUNAMI

PC CD-ROM

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy játék, amit úgy hívtak: Ringworld. Egyszer aztán ez a játék - mely egész kellemesen elszórakoztatta az embereket vala - úgy döntött, hogy unatkozik így egymagában, így hát



megalkotta a második részét Return to Ringworld címen. Na, ez bizony rendkívül nagy hibának bizonyult. Ilyen vacak játék ugyanis régen látott már napvilágot kicsiny bolygónk felszínén.

*Hogy miért mondom most ezt?* Attól tartok, erre nem lesz túl nehéz válaszolni. A problémák már ott elkezdődnek, hogy el kell tudnunk indítani a gamét. Ez sem volt valami egyszerű dolog, mivel az indításhoz 590 kB base memóriára van szükség. (Általában egy NEM CD-s játék

# RETURN TO RINGWORLD

már el szokott indulni 580 kB-tal.)

Jól van, ha ezt valaki nagy nehezen össze tudja kaparni, akkor már csak gyakori mentésekre van szükség, hogy AMIKOR túllépi a játék a memóriakeretet, akkor ne kelljen mindent újra megcsinálni. Pl. a vége felé már csak a zene és a hangok kikapcsolásával tudtam továbbjutni.

A grafikával sem voltam megelegedve. Túlságosan steril. Több változatosságot látok akkor, ha csak egy üres papírlapot kezdek el bámulni, mivel azon legalább időnként árnyék, illetve koszfolat is van. De a játékban? Neeem. Ott van egy szoba, esetleg egy cső a falon, ő féle szín (oké több is van, de akkor is ezt az érzést kelti), esetleg egy színátmenet és kész.

Már csak egy dolog van amit nem kritizáltam, az pedig a történet. Azért ezt hagytam utoljára, mivel egy jó sztori, és kellemes játszhatóság bőven feledtetni tudná ezeket a kis(?) problémákat, sajnos azonban itt nem ez a helyzet. Ugyanis ez a játék egyszerűen már felülmúlhatatlanul unalmas, monoton, primitív és fantáziátlan.

volt az, ami ebben végül is megakadályozott.

Ki hallott már olyat, hogy egy kalandjátékban TÉRKÉPEZNI KELLJEN? Mert itt aztán muszáj, még hozzá szükségtelenül. Csak hogy egy példát említsék: miután lenyúlják az űrhajónkat, embereinkkel egy 20x30-as területet kell bejárnunk (tetű lassú mozgással) csak azért, hogy fölvegyünk kb. tíz darab tárgyat és elvigyük őket egy helyre. Közben logikai feladatok? Ugyan kinek kell az! Változatos, szép terep? Áh, az is szükségtelen! És mi van akkor, ha egy tárgyat véletlenül kihagyok? Hát akkor bizony újra kell kezdeni az egész mászkálást. Sebaj, allg három óra alatt már meg lehet csinálni, ha tudod mit, hol keresz.



Nem egyszer előfordult játszadozás közben, hogy úgy döntöttem ennyi, én itt ezt most abbahagyom, egyedül a végigjátszási hírnevem, és egy adag perverz mazochizmus

Áh, asszem mostmár eléggé felhúztam magam, talán lassan elkezdhetném a leírást azoknak, akiknek még ezután is van kedvük játszani. Tényleg van még olyan? Szegények! Na



majd meglátjátok! Azért, hogy ne legyen olyan szép az élet, most nem lépésről lépésre fogom közölni a teendőket, csak nagy vonalakban a problémák megoldását. (cd R2RW, del \*.\* Kuuu!!)

Szóval, a múltkor ott hagytuk abba, hogy felrobbantottuk a gonosz kiscicák csatahajóját így megmentettük sok-sok ártatlan lény életét. Közben a hajtóművünk, meg a nav computerünk azt mondta, hogy jaj, és nem volt hajlandó megmoz-



dulni. És ki az a balek, akinek mindezt rendbe kell hozni? Hát persze, hogy mi vagyunk.

Először is a hajtóművet kell kicserélnünk a sztázistartályból. Ez a leszállópálya környékén található az emeleten. Ide egy kábel segítségével tudunk feljutni, ha a végére erősítünk egy jókora vasdarabot, majd ezeket a karhoz kötve fől-szippantjuk a rakodómágnessel.

Odabent egy kis lasergun köpköd felénk nagy bájosan, amit nem ártana semlegesíteni, mielőtt a közelébe megyünk. Ehhez - milyen meglepő - a lézer semlegesítő spray-re lesz szükség, illetve a szorítókapocsra, hogy a fegyver ne tudjon visszabújni a maga kis odújába.

Most meg a semlegesítő kódot kéne semlegesíteni. A scan / com device-ot kell a lézerre erősíteni, miközben az a teszthangjait sikítozza, osztán ezt meglődni egy kis hangpisztollyal. Íme, itt is van a sztázistartály, amit már csak ki kell kapcsolni egyik kis gadgetünkkel.

Oh, hogy a kis gadget nem működik? Hát akkor meg kell szerelni: elemet bele! Van is egy ilyen a stepping diskben, csak ki kell piszkálni belőle valamivel.

Hurrá! Végre szállhatunk mint a kismadár! Csak azt nem tudjuk hova, ugyanis a célállomásunk koordinátáit ugyebár elvesztettük. Még szerencse, hogy erről Quinn őriz egy biztonsági másolatot. Csak miért nyelte le?

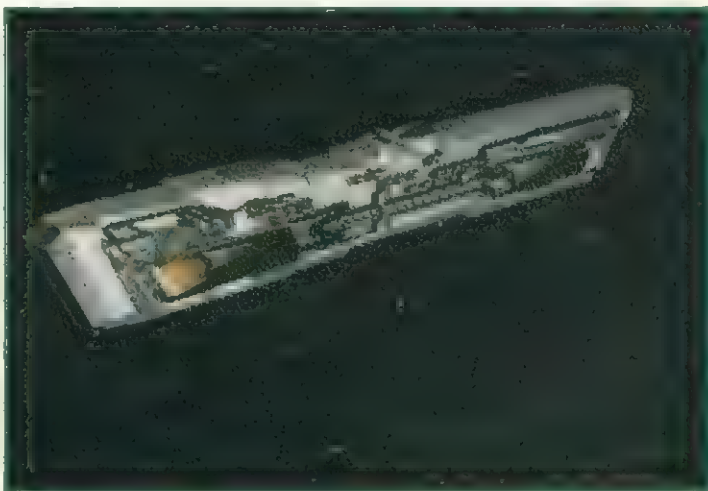
Ha lenyelte, hát lenyelte. Ki kell belőle kapni, amit az autodoc szívesen meg is tesz neki, amennyiben megfelelő módon azt mondjuk neki: *csiná'd!* Ehhez azonban szükség lesz egy kis átprogramozásra, amit az ugyanítt található olvasóegységgel tudunk elvégezni, ha Miranda beletáplálja a megfelelő kódokat. Már csak egy kábel segítségével a gépre kell kötni a cuccot és meg is van az infodisk. Irány a Gyűrűvilág.

Megérkezve gyorsan végzünk el egy kis letapogatást a felszínen (activ, deep scan, geographical, egyet fölfelé).

Quinnék úgy döntenek, meglátogatják néhány régi jó ismerősüket, csak arra nem számítanak, hogy azokból bizony nem sok maradt egy kis csata következtében. Azért annyi még kiderül, hogy egy ősi űrhajót is lenyúltak a támadók.

WARNING!!! Akinek esetleg már most nem tetszene a program, az sürgősen hagyja abba az egészet, ugyanis innentől kezd-

egészen ki a világ peremére. Quinn és Seeker innét próbál meg egy szál űruhában vissza-



gyalogolni egy rejtett katonai bázisra, ám közben egy kis meglepetés éri őket: itt repül az űrhajó - nélkülük.

Persze ők nem esnek kétségbe, elindulnak összeszedni egy kis űrsiklóra valót. Ehhez kell bejárnunk azt a majdnem hatszáz pályát, és begyűjteni az alkatrészeket. (Egy be van szorulva egy láda alá, egy másikat a radarból kell kiszerezni, néhány darab pedig két sikló roncsában található (az egyikben három is van), illetve az összerakandó siklóban is van egy-ke-

tyet. Haha!) Jó szórakozást!

Halló! Van itt még valaki? Hüha! Gratulációk, igencsak kitartó játékos lehetsz.

Na. Akkor most ugyebár megérkezünk egy korongra, amin lefelé elindulva egy kiskocsit találunk. Ennek az irányítása nem különösebben bonyolult, egyszerűen csak baromi unalmas, de hát úgy is ez illik a játékhöz. Szóval ezzel egész addig kell mennünk, míg egy körökből álló izét nem látunk a radaron, aztán itt kiszállni, és egy pályát északra gyalogolni. Ha itt most Seeker szét tudja feszíteni a liftajtót, akkor jó helyen járunk, ha ez nem sikerül, akkor menjünk még tovább egy állomással.

Amennyiben sikerrel jártunk, Quinnel meg kell rángatni a kart, hogy bejussunk a liftbe, amit viszont egy robot eltorlaszol. Ez alá kell begyömöszölni az űrben felvett mentőpárnát, aztán felfújni azt. Szabad az út a bázis felé.

Valóban csak felé, mivel a járat vége egy kissé be van fagyva, úgyhogy innét gyalog kell továbbmennünk. (Közben Mirandával egy kicsit eljátsszadzik az ügyeletes főgonosz, miközben egy drótdarabhoz jutunk.)

Innentől Quinn és Seeker útja is ketté válik. Quinnel el kell repülni egy léggalonnal, amit a légtartályunkkal tudunk irányítani.



ve már szinte elviselhetetlenül rossz lesz.

A hajóra visszatérve, újabb letapogatás után (short, nem active, technological) barátaink a menekülés mellett döntenek,

tő.)

Eleinte úgy gondoltam, bera-  
katom ide a terület térképét,  
de aztán rájöttem, hogy ezzel  
csak elodáznám az olvasók el-  
kerülhetetlen idegeskedését,



Ennek megszerzéséhez le kell eresztetni egy szinttel fentebbről a követ a hálóban, így elérhetővé válik a palack, majd a legalsó(?) szinten egy légpumpánál meg kell tölteni héliummal.

A léghajózás természetesen szintén pocskul lett megoldva. A fő-le irányokkal változtathatjuk a magasságunkat, így kerülhetünk különféle légörvényekbe. A gond csak az, hogy sose tudjuk, ezek merre fognak fújni minket. A legegyszerűbb az, ha addig nem nyúlunk semmihez, míg a ballon el nem ér a folyó északi végéhez, aztán itt gyorsan kieresztjük a levegőt úgy, hogy pont a vízre érkezzünk. Kis (sok) szerencsével esetleg sikerülhet is.

A sivatagból már egyszerűbben kijuthatunk: a scan/com-ot használva az klírja a követendő irányt. Így juthatunk el az erdőbe, ahol a sípot megfűjva egy új ismerősre tehetünk szert, akinek segítségével szerezhettünk egy ARM ruhát, és eljuthatunk

Csak hogy a vámpírok veszélyes gázokat termelnek, amiket nem igazán érdemes belélegezni, úgy hogy viseljük az olajjal átitatott maszkot.



Ki gondolná, újra egy hosszú, unalmas és térképezést igénylő rész következik, amiben ki kell lrtani minden vérszívót, a végén meg fel kell venni egy tekercset, és egy bura alól egy kavicsot. (Ez utóbbihoz egy logikai

rá. Erre lesz két páros, amik közé mutatva "össze kell húznunk" őket. Lehet, hogy ez így most nem épp a legértelmesebben hangzik, de azért talán

Ez az a rész, ahol nekem mindig elfogyott a memóriám - a türelméről nem is beszélve - és ki kellett kapcsolni a hangkártyát. Kellemes...

Well, úgy tűnik, gyakorlatilag végeztünk. Mivel erősen kétkellem, hogy bárki eljutott volna idáig, ezért leírom a befejezést is, hadd lássa mindenki, mit vesztett azzal hogy idő előtt abbahagyta a próbálkozást. (Aki mégis elég kitartó lett volna, az most hagyja abba az olvasást.)

1. Szóval, a ghou-protectorok - a főgonosz irányíthatatlan és legyőzhetetlen magánhadserége - elárasztották a bázist és mindenkit békésen legyilkolástak.
2. Quinne és Mirandának meg épp sikerült elhagynia a körzetet, mielőtt a bázis azt mondta volna, hogy BUMM.
3. Seekert főlvéve a fedélzetre kiderült, hogy egy potyautasuk is volt, egy Puppateer (vagy hogyan köll írni... Már nem volt erőm még egyszer betölteni a játékot, hogy megnézzem).
4. Itt még játszanunk kell egy - rettenetesen rossz - csőrepkedéses részt.
5. Találkozunk a nagy Ő-vel, aki egy pisztollyal hadonászva elterel minket a teleportszobába.
6. Egy elszabadult ghou-protector szépen megöli őt is.
7. Mi meg elteleportálódunk valahová.
8. Egy új Gyűrűvilágba...
9. Jaj!

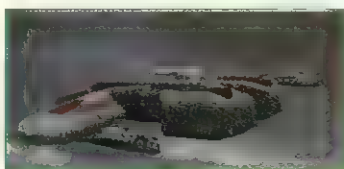


a bázisra.

Eközben Seekert megbízzák, hogy gyilkolásson le néhány vámpírt. Ezek a lift aljában élnek, amit vastag jégréteg takar el, így hát robbantanunk kell.

Aztán meg egy ajtó zárja el az utat, melynek kulcsát a Feljegyzések Halljában a szakadékbba leereszkedve, majd az egyik lámpát és az üvegburát a sávon használva vehetjük fel.

feladványt kell megoldani, ami még tapasztalt Logo-soknak (az volt az a játék, amiben sok lenge ruházatú néni kép volt) is elég nehézkes lehet. Próbáljunk meg arra törekedni, hogy csak három sarokban legyen egy-egy üres négyzet, majd a két szembenlévőre clickeljünk



segít.) Végül térjünk vissza megbízónkhoz és adjuk át neki a tekercsünket.

Most pedig Mirandát kell megszöktetnünk. Kapjuk ki az égőt a budi fölötti lámpából, tömjük el a lefolyót a párnával, a dróttal vezessük bele az áramot a vízbe, végül az egészet takarjuk le a tálcával. (Ha ez utóbbi még nincs itt, akkor a másik két szereplő még nem végzett teljesen.) A víz kiömlik, a belépő katona pedig egyenesen betetrappol a tócsába, aztán egy kis áramütés következtében megpadlázik. Mi meg a biztonsági szobában lévő lézervágóval szépen kinyiszljuk a léglevezető nyílás rácsait, és csatornapatkányt játszunk - persze ismét túl sok pályán és rengeteg fölösleges akadályon keresztül.

Út közben automata lézerek akadályoznak minket, ezeket át kell drótozni. Nem árt itt is térképezni (elég csak a fordulókat jelölni) és arra berajzolni a lézerek megoldását.

Mászkálás közben kukkantsunk be az utunkba akadó szobákba a rácsokon át. Számtalan rendkívül hasznos információ birtokába juthatunk, de a lényeg az, hogy meg kell várunk, míg a laborból mindenki elmegy ebédelni, aztán be kell rontanunk a terembe és a szomszédos szobában föl kell élesztetni a ghou-protectorokat a konzol segítségével.



A befejezésből azt a következőtetést vontam le, hogy a Tsunami újabb folytatást tervez. Nos, attól tartok fogalmam sincs ki fogja azt végigjátszani, hacsak nem eszkozőlnek igazán mélyreható változásokat a játékmnetben. Egy biztos, én nem!

Created by JM Rainbird



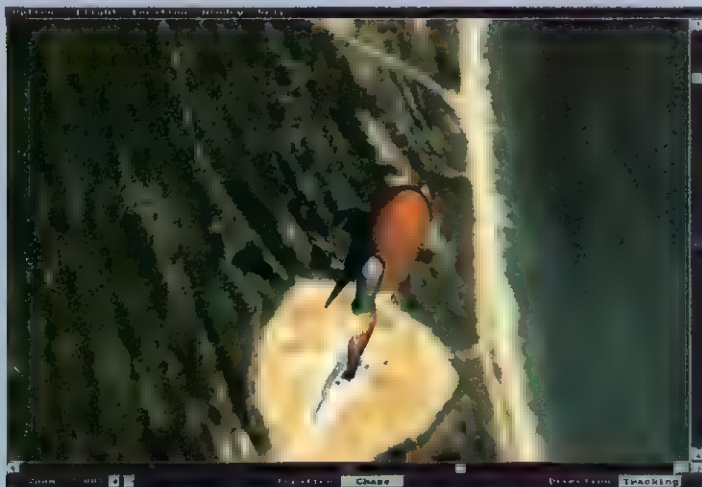
# MICROSOFT SPACE SIMULATOR

Ez a program több mint egy játék. Ez inkább egy virtuális Kozmosz, melyben ugyanolyan szabadon repkedhetünk, mint a már klasszikussá vált és az ötödik részénél tartó repülő-szi-

zra vinni, anélkül, hogy útközben eltévednénk. Aki nem akar ezzel szenvedni, és csak nézelődni akar, az átadhatja az irányítást az autopilótának. Ekkor a rendkívül élethű látvány nyu-

a nem túl egyszerű irányítás formájában. Akár mouse-szal, joystick-kal, vagy billentyűzettel akarjuk irányítani a programot, jó időbe fog telni míg kiismerjük magunkat benne és hozzászokunk.

A grafika nagyon szép már VGA módban is, de SVGA (800x600) felbontás mellett lesz igazán meggyőző. A camera opció kiválasztásával bármikor menthetünk képet a képernyőről bmp, illetve pax formátumban. Vektor és textúrázott grafikát használtak a megjelenítésnél, így nagyon élethű lett a grafika. A hang már nem ilyen felvidítő. Semmilyen fontosabb kártyát nem támogat a prog-



mulátorban, a Flight Simulatorban. Itt azonban több elfoglaltságot találhatunk magunknak, különböző küldetések formájában: pl. Az Apolló egység holdraszállását kell irányítanunk vagy a Space Shuttle-t a Freedom űrállomáshoz kapcsolnunk.

A program alkotói nem ragadtak meg a poros jelenben, hanem optimistáknak jöcskán előretekintettek a jövőbe. A Föld körüli térséget a 21. századra már megtöltötték a bolygók körül keringő űrbázisokkal, mint pl. a fent említett Freedom, a Marson is épülni fog szerintük egy bázis és a ma létező űrjárgányok mellé még terveztek néhányat. Különböző speciális űrtűrákat tehetünk, pl. szialomozhatunk a Archenar gázkitörése között. Azonban ezek a repülések csak a tapasztalt csúcspilóták időtöltései közé tartoznak.

Az újoncoknak, kezdőknek szépen meg kell tanulni, hogyan kell egy űrhajót pl. a Földről a Vé-

godt, felhőtlen élvezetében lesz része, amint közeledik a célobjektum, majd végül az egész képernyőt betölti.

A sokszínűségben nincs hiány: az időgyorsító segítségével akár fénysebességgel is száguldozhatunk a galaxisban, egy clrkálóval manőverezhetünk a Wega-rendszeren keresztül, űrállomásokra dokkolhatunk, vagy akár szabadon "sétálhatunk" a világűrben. Összeállíthatunk, felvehetünk és bármikor visszajátszhatunk egy repülési tervet. Ezeket szituációnak hívja a program, és jónéhányat készen adnak is hozzá.

A program akár digitális obszervatóriumként is használható, így is megállja a helyét. Megnézhetjük közelebbről a különböző űr-objektumokat. Ennek az összetettségnek meg van természetesen az ára,

csak adlib-ot, és az Eltehez hasonlóan komolyzenei aláfestést raktak a szimuláció zenéi kíséretéért. A program elég lassú, főleg ha nincs a grafikus kártyánkhoz direkt driver a programban, és Vesa üzemmódban kell meghajtsuk. Összességében egy tartalmas és szépen kivitelezett program, mely szimulátor-

## MICROSOFT SPACE SIMULATOR

Szabadon az űrben! Mily sokan is vágnak erre, és ez a vágyuk most kiélhetésre kerülhet eme program segítségével.

Hardware igény:  
486/25, 4 MB RAM,  
VGA, DOS 5.0

90%

MICROSOFT

PC DISK



rajongóknak és csillagász-jelölteknek igen kellemes szórakoz-



zást ígér. A használata azonban igen hosszú elmélyülést igényel.

Charlie





## GHOSTS

Minden amit tudni akarsz a szellemekről... de addig nem volt kitől megkérdezned.

Hardware igény:  
486, 4 MB RAM, VGA  
Windows 3.1, CD-ROM

88%

MEDIA DESING.  
INTERACTIVE  
PC CD-ROM

# GHOSTS



Szellemek. Vajon kinek mi jut eszébe rájuk? Valóban léteznek, vagy csak néhány ügyes ember szemfényvesztése az egész? Erre azt hiszem így elsősor nehéz lenne válaszolni, főleg azért, mert az emberek legtöbbször valamelyik szélsőséges álláspontot képvisell a kérdésben; vagy feltétel nélkül hisz a létezésükben; vagy megegyezően elutasítja a létüket még csak a gondolatát is. Egy dolog biztos, nem lehet szó nélkül elmenni a téma mellett, mivel a misztikum mindig is vonzotta az embert. Többek között ezért is számíthat biztos sikerre ez a CD, a karácsonyi szofver-dumping egyik kellemes színfoltja.



A műfaja egy kicsit nehezen határozható meg, leginkább

talán egy kalandjáték és egy multimédiás enciklopédia keveréke. Ha ez így egy kicsit furcsán hangzik, a cikk végére kiderül, hogy mi is a mibenléte.

A helyszín a ködös Albion, annak is az egyik ódon kastélya, a Hobbs-rezidencia. Ennél jobb környezetet keresve se lehetett volna találni, mert ugye egy angol kastély kísértet nélkül... ilyen szinte nem is létezik. Nem hiába a brit szigeteken jegyezték fel a legtöbb kísértethistóriát.

át. A kastélyok, kúriák közül is kiemelkedik azonban a Hobbs-

létezik valami olyasmi, amire nehéz lenne tudományos magyarázatot adni.

Megérkezvén, Dr. Grimalkin segítségével felfedezhetjük a kastélyt (a doktor Christopher Lee alakítja), szobáról-szobára járva nézhetjük végig az összegyűjtött szellem szakirodalmát. Ezért mondtam, hogy egy kicsi kalandjáték beütés is van benne, mert nem egy lexikonban lapogtatunk, hanem nekünk kell mindent felfedeznünk a kastély szobáiban. Egyébként félelmetes mennyiségű információt helyeztek a CD-re, ha minden titokra fényt derítünk, akkor láthatunk több mint 90 percnyi videóanyagot, ezernél is több képet, és hallható még kb. egy órányi hanganyag is. És ekkor még nem is beszéltem a több száz oldalnyi írásos információ-ról.



életét a paranormális jelenségek vizsgálatának szentelte. A sok év alatt összegyűjtött bizonyítékokat ebben a kastélyban helyezte el, és most ezeket mi is megismerhetjük. Meg kell hogy mondjam, hogy jó néhány fénykép vagy videóanyag megtekintése után még a leg-hiteltelenebbek is elgondolkodhatnak azon, hogy talán mégis

A kép és hanganyag minőségéről csak felsőfokon beszélhetek, nagyon sok cég példát vehetne róla, hogy hogy kell valamilyen igényesen elkészíteni. Mivel az információ mennyisége nem teszi lehetővé, hogy az összes témát amivel a CD foglalkozik akár csak címszavakban is felsoroljam, ezért itt néhány témakör



The Book of Hauntings: 280 színes oldalon mutatja be azokat a helyeket, ahol valaha is kísértettek szellemek. A képek és a szövegek tejszés szerint expor-

interjúk egész sora különböző emberekkel, megpróbálván bemutatni a hívők és a nemhívők táborának a legfontosabb érveit



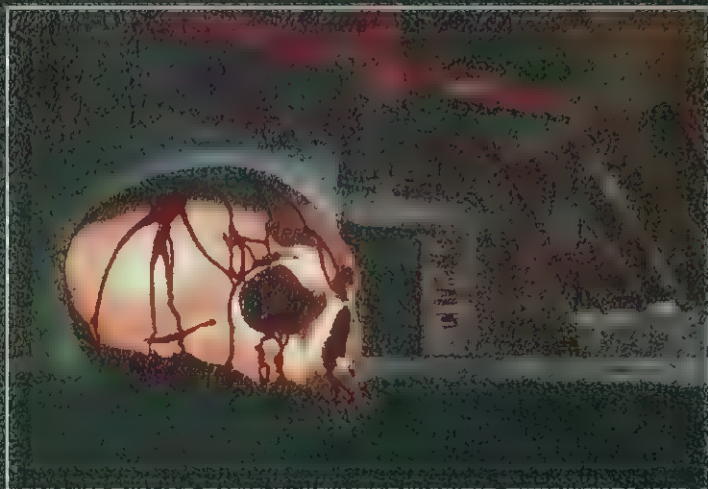
rálhatóak más Windows alkalmazásban

szellemvadász eszközök és felszerelések. Építünk össze egy számítógépet videóval, automata kamerával, valamint magnóval. Ha mindez megvan, reszkethetnek a kóbor szellemek

hat különböző híres szellemtörténet csodálatos képekkel illusztrálva

interjúk szemtanúkkal, valamint olyanokkal, akiket elmondásuk szerint már szőlítak meg szellemek

Azt hiszem, ebből a rövidke felsorolásból is érzékelhető, hogy



diaképek százai mutatják be a kísértett helyeket és a szellemek különböző megnyilvánulásait

video interjúk, szenzációs fotók a leghíresebb poltergeist-esetekről

napokat el lehet tölteni a káprnyó előtt a szellemeket bámulva. Nagyon sok minden megtudhatunk, olyanokat amit eddig csak szóbeszéd szintjén hallottunk, vagy nem voltunk benne biztosak, hogy mit is jelent valójában. Hogy mást ne mondjak, nem biztos, hogy mindenki tisztában van vele



hogy mik azok a poltergeist-ek, de pár óra nézelődés után már profik leszünk a témában. De

beleszerettem a programba, és ez a szerelem később se múlt el. Bátran ajánlom mindenkinek



ugyanaz elmondható bármelyik más témakörrel is

Azt hiszem, hogy az eddigiekből is kiderült, én az első látásra

nek, ahogy mondják korra és nemre való tekintet nélkül, nagyon sok kellemes órát el lehet tölteni mellette

Andrew





## COMMANDER BLOOD

Kíváncsi vagy a nagy Ősrobbanásra? Eggyel több ok arra, hogy segíts Blood-nak megkeresni ezt!

Hardware Igény:  
486DX/33, 4 MB RAM, VGA,  
SS CD-ROM, MS-DOSS.0  
MSCDEX V2.21

79x

MINDSCAPE

PC CD-ROM

A Cryo keze alatt már nagyon sok nagyszerű játék látott napvilágot. Jellemző volt mindegyikre a klassz grafika, a jó történet és a kitűnő hangulat. A Blood Commander sem kivétel ezen programok közül.

Ebben a játékban Blood kapitány bőrébe kerülünk aki az Ark űrhajó pilótája és a feladata az,

# COMMANDER BLOOD

a világ rendjét. Azt reméli, hogy ezen jelenség láttán majd minden tisztává válik.

Az úton segítségünkre lesz Honk a fedélzeti számítógép. Az űrhajón tartózkodik még Olga a biotranslator, aki minden nyelvi nehézségünket leküzd, hiszen az összes nyelvet perfektül beszél, ami valóra is létezett az univerzumban. A CryoBox-ban velünk utazik még Bob, akit ha feltétlenül szükséges lenne akkor felébrésztünk.

A videoclíp-szerű Intro után az Ark fedélzetén találjuk magunkat. A kéz segítségével választhatunk a különböző kezelőszer-  
vek között. Televízió: Itt az űrből érkező csatornákból válogathatunk úgy, hogy a pointerrel a ké-

veg sebességét állíthatjuk be, valamint a lemezműveleteket végezhetjük el.

Eggyel balra jobb található a csillagtérkép. Itt választhatjuk ki az úticélunkat úgy, hogy a célbolygóra clickelünk, majd a jobb oldalt megjelenő kis kárta bökbünk rá. A maradék részen találjuk Ma-t. Ő egyfajta űrbálo - segítségével utazunk le a bolygók felszínére.

A játék elején rögtön megszólal a telefon. Itt ki tudjuk választani hogy meghallgatjuk-e a játék kerettörténetét, vagy rögtön elkezdjük a küldetésünk végrehajtását. Ha az előbbi kiválasztjuk akkor Bob elmondja a küldetésünk célját és körbevezet bennünket az űrhajón. Az utóbbi ki választásakor egy újabb telefonhívást kapunk. A telefont felvéve egy felszólítást kapunk egy Scruter típusú robotról, hogy azonnal hagyjuk el ezt a zónát különben a lézergyűlvai széttávo a hajónkat. Válasszuk ki a csillagtérképet és repülünk el a Corpo bolygóra. A felszínre érve találkozunk Izwallival az űrpatkánnyal. Itt vasolnám mindenkinek hogy a beszélgetések során minden lehetséges kérdést tegyen föl! Némi beszélgetés után megtudjuk hogy ezen a bolygón nagy az éhínség, majd házigazdánk távozásunk előtt megadja a Magnus bolygó koordinátáit.

Ezt a bolygót az univerzumban úgy tartják nyilván, mint a legnagyobb szeméttlerakóhelyet. Ide elrepülve sirlalmas látvány fogad bennünket. Mielőtt a bolygóra leszállnánk vegyük föl a körülbelül ekkortájt megszólaló telefont. Egy kódolt üzenet érkezik valahonnan. Honk némi időt kér míg dekódolja. A Magnuson egy robottal találkozunk. A legutóbb lezajlott háborúból maradt meg. Honk megkér bennünket, hogy tartsuk addig szóval míg lefuttatja néhány tesztet. A beszélgetés roppant sajátos, hisz a robot minden egyes szóra amit mon-

dunk neki az inverzét válaszolja. Kis idő elteltével Honk megállapítja azt, hogy valószínűleg a robotnak új elemekre lenne szüksége.

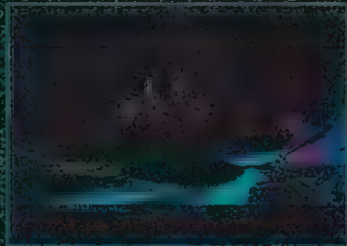
Visszatérve a hajóra a telefon szólal meg. Megtudjuk a Venusia nevű kereskedő bolygó koordinátáit, valamint ha a hármas csatornára kapcsoljuk a televíziót, akkor megnézhetjük a bolygó hírdetését. Visszatérve a Corpora Izwalli megkér bennünket, hogy hozzunk neki húst a Moskitó bolygóról. Kapunk egy creditet is a várható költségekre. Az Arkon ismét egy kódolt üzenetet kapunk, úton a Moskitó bolygó felé. Az itt lévő droid nagyon elfoglalt, így inkább hagyjuk magára egy kicsit, és ugorjunk el a Venuslára körülnézni. A kisebb kitérő után térjünk vissza Bronkohoz a Moskitóra. Végre tud ránk időt szakítani, így teleportáljuk le neki a Creditünket, amiért cserébe megkapjuk az Izwalli által aly áhított murfalló húst.

Írany tehát a Corpo, de mielőtt megérkeznénk ismételtelen megszólal a telefon. Újra ez a kódolt üzenet, de Honk végre megfejtette a kódolt! Menjünk le Izwallihoz, és adjuk oda neki a fagyasztott murfallót. Annyira megőrül neki, hogy ad egy dekódot az Izwal TV-csatornához, sőt kapunk egy ingyen Creditet is a szolgálatainkért cserébe. Menjünk vissza a Venuslára, és vegyünk belőle elemeket Morning Oil számára. Az elemeket a Handywork Robotics almenüjé-



hogy az időn és univerzumokon keresztül visszarepülve elérje a világ hajnalán történt Nagy Robbanást, azaz a Big Bang-t. A parancsnokunk Bob Morlock a Canary Corp. vállalat vezetője. Bob már nagyon öreg, egészen pontosan 800432 éves. A cége az elmúlt időben minden vagyonát arra költötte, hogy őt életben tartsa. Morlock kívánságára kell a Nagy Robbanáshoz visszamennünk hisz eddigi élete alatt már bejárta az egész univerzumot, de nem sikerült megértenie

pernyőre clickelünk. Kezdetben csak egy csatorna áll a rendelkezésünkre, de a későbbiek során majd hat közül válogathatunk. Innen balra a menü és a telefon található. Az utóbbi úgy tudjuk felvenni, hogy a kis képernyő mellett lévő narancssárga gombot kiválasztjuk. A menüben beszélhetünk Honkkal, hívhatunk mi valakit telefonon, a CryoBox-ban tárolt szerkezeteket használhatjuk, útitársainkkal és Bobbal itt társaloghatunk, az Options kiválasztásával pedig a kiírt szö-



ből válasszuk ki. Fizessünk, majd vegyük az útirányt a Magnus felé.



Teleportáljuk az elemeket a robotnak, majd Honk javaslatára hozzuk fel az Arkra. Menjünk vissza a Pterrára. Adjuk meg az ott lévő droidnak azt a kódot, amit nemrég Honk fejtett meg: Exxos. Mint kiderül, ezzel a kóddal lehet programozni barátunkat, így Honkkal egyetértésben teleportáljuk fel a hajóra. A Moskito bolygón menjünk le Brunko-hoz, majd miután megkér arra, hogy ha akarunk valamit tőle, akkor inkább telefonon keressük, menjünk vissza a hajóra és hívjuk fel. A következő látogatás alkalmával felajánlja a szolgálatait nekünk. Teleportáljuk fel őt is a hajóra.

Most elérkeztünk egy akciórésshez a játékban. A feladat Bionium gyűjtése lesz. Ehhez ki kell vászítani a CryoBoxból a Scurter robotot. A bionium az egész univerzumban nagy kincs. Az összes robot és computer ezzel működik. A bioniumot a Cyberspace-ben lehet összeszedni. A feladat roppant egyszerű: a kézzel össze kell szedni a nagyon gyorsan mozgó BIOXX molekulákat, majd ezeket a Manta nevű élőlényhez kell eljuttatni. A Manták leginkább rájákra hasonlítanak. Ezek Bioniumot készítenek a BIOXX-ból. Minél több BIOXX-ot szállítunk a Mantákhoz, annál inkább



elszíneződik a kéz. Ha teljesen elszíneződött akkor a kék dobozra clickelve visszatérhetünk az Arkra. Ezek után Morning Oilt felkeltve próbáljunk meg néhány kérdést feltenni. Honk közbeszól, hogy a robotnak biztosíték cserére lenne szüksége, ezért várjunk egy kicsit a faggatódózással. Újra próbálkozva Honk a robot memóriáját összekapcsolja a televízióval. A kettős csatornára kapcsol-

va megtekinthetjük azt, hogy mi rejtezik Morning Oil memóriájában. Különben a többi csatornán a dekóder hatására több új műsor jelenik meg.

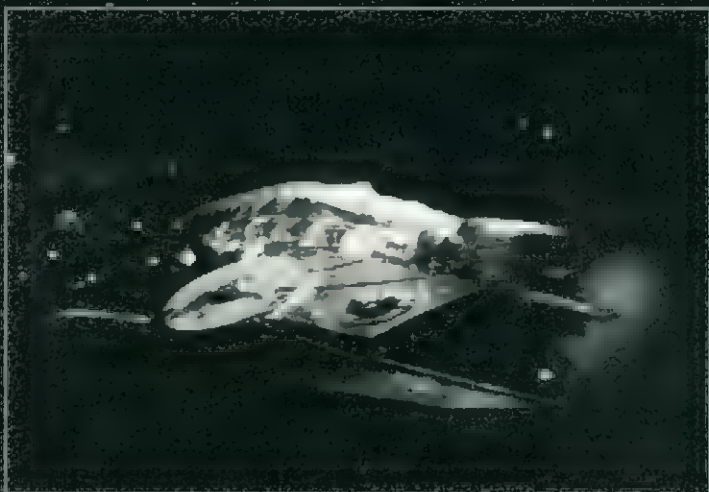
Izwaltohoz betérve a Corpora megkapjuk a Rondo bolygó koordinátáit és elküld bennünket egy faluval arrébb, ahol az egyik ismerőse látni akar bennünket. A lény meglehetősen csúnya, de megkapjuk tőle szülőbolygója pontos helyét és egy meghívást oda. Elmondja hogy néhány nap múlva ő is hazaér. Induljunk a Rondo nevű bolygóra. Megérkezve egy újabb Izwaltohoz lesz szerencsénk, akit Yokonak hívnak. Tőle roppant hasznos információkat kapunk meg a univerzumban élő összes fajjal kapcsolatban. Megtudjuk, hogy apjával Maxxonnal él együtt, akit az obszervatóriumban találunk meg. Odaérve az öreg Izwal megkér bennünket, hogy szerezzünk neki egy lencsét a távcsővébe. Megígéri, hogyha találunk neki használható üveget, akkor hajlandó lesz segíteni nekünk.

Visszatérve az űrhajónkra beszéljünk Bronkóval, a szakáccsal. Elárulja az Ekatom bolygó pontos koordinátáit. Mielőtt elutaznánk ide, nézzünk be a Kortex bolygóra. Mivel senkit sem

Az Ark felszínén beszéljünk a robottal. Megtudjuk tőle a Mastachok bolygó helyzetét, valamint sok információt a lezajlott

Rondora.

Mikor odaadjuk neki a lencsét, elkeserül bennünket, mert azt



háborúról. Megtudjuk azt is, hogy a parancsnoka tudja azt a helyet ahová a kincs el lett rejtve az ellenség elől. Kiderül, hogy az Imént megadott bolygón sánylik rabként a kérdéses lény. A Ekatom bolygóra leszállva beszéljünk az itt élő és meglehetősen érdekes fajjal: Slim Gelati-ról kérdezve az élőlényeket, megtudhatjuk egy bolygó titkos helyét (a Treatment sokszor kérdezzük meg). A Mastachok bolygón egy már ismerős típusú robottal találkozhatunk. Kódként most adjuk meg a Code-ot. Rögtön készségesebb lesz. Hosszas beszélgetés után megtudjuk tőle, hogy nagyon unja az ittét és hogy a Galabar bolygóra szeretne menni szórakozni. Ezzel a bolygóval az a legnagyobb baja, hogy nincs egy Techno Club sem. Megtudjuk továbbá azt is, hogy nagyon szereti az ajándékokat és hogy a kedvenc parfümjé a Motor Oil.

A Moskito bolygóra ha elmegyünk, találkozhatunk Brunko utódjaival. Elmondja, hogy ha szerzünk neki sok bioniumot akkor sok hasznos információval tud szolgálni. Ad egy bionium tartályt amelyet fel kell teleportálni az Ark fedélzetére. Az Erzor bolygón beszéljünk Otto Von Smille professzorral és érdeklődjünk tőle (2) a lencsékkel kapcsolatban. A következő alkalommal ha idejövünk, megkérdezi, hogy tudunk-e olyan bolygóról, ahol Slimérek laknak. Ha megadjuk neki az Ekatom bolygót, akkor legközelebbi visszatérésünk alkalmával kapunk egy lencsét. Ezt vigyük el Maxxonnak a

mondja, hogy ezt ő nem tudja használni. Ha még egyszer visszajövünk ide kiderül, hogy mégis tudja az öreg Izwal használni a lencsét és szolgálatainkért cserébe ad egy Creditet. Ezzel tudunk vásárolni Motor Oil parfümöt a robotnak. Szerencsés napunk van, hiszen a távozásunkkor a tudunka hozzák, hogy nyertünk egy ingyen Creditet. Menjünk vissza Mastachokra és adjuk oda az ajándékot a robotnak. Innen távozva egy ellenőrzést kapunk és elveszik az ajándékba kapott Creditünket. Menjünk a Kortexre, ahová már megérkezett barátunk is. Beszélgetve vele megtudjuk egy újabb bolygó koordinátáit, a Cyberockét. A hajóra érve telefonhívás vár minket: az Ekatomról hívnak, hogy azonnal menjünk oda, mert baj van.

Odaérve megtudjuk, hogy elrabolták a család gyermekeit, és a segítségünkre lenne szükségük. Azt hiszem kiindulásnak és kedvcsinálásnak ennyi mindenképpen elég. A további részéhez a játéknak jó szórakozást és sok szerencsét kívánok.

Néhány tipp azért még a továbbiakhoz: a Slimérek próbáljuk Otto Van Smillenél keresni... és látogassunk el a Cyberockra, válaszoljunk a feladott kérdésekre... így könnyűszerrel kaphatunk egy diplomát... A Kortexen nagyra értékeli a diplomát... Ha később megyünk vissza a Mastachokra bejuthatunk a cellába.

Echo



## PGA EUROPEAN TOUR GOLF

A legújabb Amigás golfpálya szimuláció, igazi versenyszabályokkal.

Hardware igény:  
A1200/A4000

85%

OCEAN

AMIGA DISK

Miután elkezdtem átnézni mennyi golf programot mutatott be a GURU fennállása óta, hamar túlszordultam az egyik kezemen. A sor egy következő darabja jelent most meg az AGÁ-s gépekre. Jól is jön ez ilyenkor, mikor a játék színhelyül szolgál Európában (és annak is nyugati felén) hideg szelek fújnak át a golfpályák deres gyepén.

Mint általában ennek a sportnak a számítógépes adaptálása során ma már nem számíthatunk igazán különleges szen-

nak legújabb darabja a PGA European Tour fedőnevű akcióba vezet bennünket.

A vektorokkal megalkotott fűterületeket felszín mintázattal (pattern) töltötték fel a programozók, ahol jól látszanak a különböző szálmagasságokban nyírt területek. Hogy a tér érzékelését megkönnyítsék, egy kamerával a pálya fölé emelkedhetünk és folyamatos mozgással végig 'repülhetjük' a labda útját. A labdát az esetek 100%-ában nemcsak ellövésekor, de megérkezésekor is megnézhetjük egy közeli kameraállásból.

A PGA European Tour az 1971-es megnyitása óta sikerességével és népszerűségével új fejezetet nyitott a golf történetében. Ma már számos versenyt rendeznek ennek keretében az év valamennyi hónapjára kiterjedve. A játékosok a világ több mint 20 országából érkeznek rendszeresen, a 17 európai or-

# PGA EUROPEAN TOUR

demesnek a PGA European Tour-on való részvételre.

Ennyi mellébeszélés után lássuk a gyepet! A játék elején gyakorolni indulhatunk, vagy meghatározhatjuk, hogy mely versenyben szeretnénk részt venni, amik a következők:

de befolyásolja a játékosok száma is.

- **Match Play** - Nyolc játékos közül három menetben dől el, hogy egy pályán ki a legjobb, ki viszi el egyedül a nyereget. A párok győztesei játszanak egymással, míg végül csak egy marad. Minden fordulóban ugyanazon a pályán



zációkra, ami ebben az esetben is fennáll. Ami változik, és kell is változzon a golf programokban, az elsősorban az egyre szebb és élethűbb grafika. A software Ocean golf áramlatát-

szágban rendezett versenyszorozatokra. A játékok színvonalát szemlélteti egy 1993-as adat, miszerint a franciaországi minősítő intézmény, az 590 nemzetközi jelölt közül 40-et tartott ér-



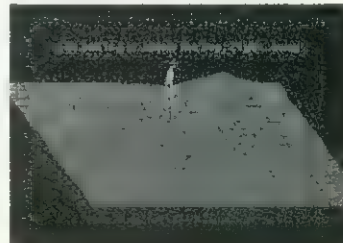
- **Practice Round** - Itt szabadon választott helyszínen szabadon választott játékosokkal tét nélkül ismerhetjük meg a pályák sajátosságait.

- **Tournament** - A verseny négy teljes fordulóból (72 lyuk) áll pályánként. 60 profi golfozó és legfeljebb négy játékos vesz részt a megmérettetésben több ezer font jutalomért.

- **Skins Challenge** - Kettőtől négy játékosig indulhatnak ebben a versenyben jutalomért. Egy helyszínen zajlik a játék valamennyi lyukkal, melyeknek külön díjazásuk van. Ezeknek értéke a játékban növekszik.

játsszák végig valamennyi lyukat.

- **Shoot Out** - Ez a versenyszám négy játékos teszt próbára. A pályán véletlenszerűen választanak ki egy lyukat, ahol a legtöbb pontot ütő játékos kiesik.





majd a következő lyukhoz vovnulnak. A jutalom az első két játokos között kerül kiosztásra. Azonos pontozás esetén egyegy ütessel dől el a sorrend.

- **Driving Range** - Főként az ütők és ütéseink kipróbálására használható. Egy négyszög alapterületű fákkal körbeültetett mezőn tehetünk kísérleteket az egyenes ütésekre.

- **Putting Green** - Mivel sok mérkőzés dől már el a zöldön, így a gurítást sem árt gyakorolni, ha már biztonságga meg tudjuk közelíteni a lyukat. Itt szabadon átmehetünk egyik pályáról a másikra, egyik lyuktól a másikhoz.

Általában egytől négyig terjedhet a human játékosok száma, de közülük több is lehet elmentve, mely mentés a felpakolt ütőket és a statisztikákat, valamint a megkezdett játék állapotát tárolja. Valamennyi játék-formában számos formában követhetjük nyomon eredményeinket, teljesítőképességünket. A játékos statisztikáin az ütésekről és az elért nyerevényekről tájékozódhatunk. Néhány érdekesség ezek közül:

- **Drive Acc.** Annak a százalékos arányát mutatja meg, hogy ütéseinkből mekkora arányban maradunk a fair way-nek nevezett világosabb területen.

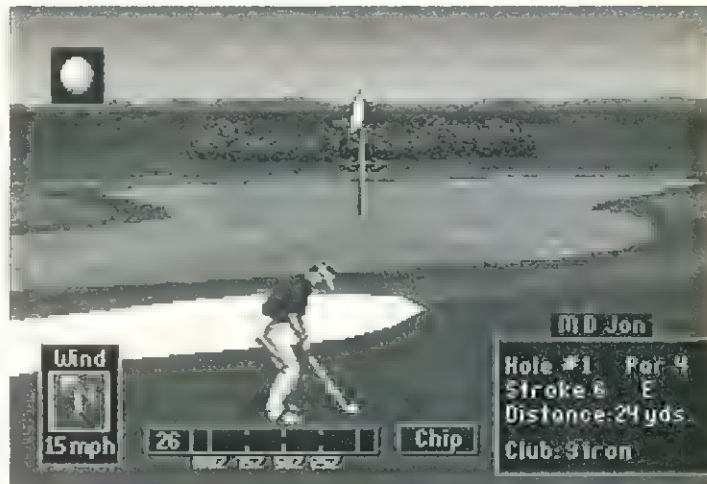
- **Greens In Reg.** Minden pályának van egy pontszáma, amit persze a profik felülmúlnak. Ez játék közben a jobb alsó sarok PAR felirata mellett látható. A fenti érték azt mutatja meg, hogy milyen gyakorisággal érjük el a zöldet ezeknek a limi-

teknek a keretein belül.

- **Avg. Par** A játékos átlagos ütéseit mutatja meg amivel célhoz ér a 3., 4., ill. 5. ütőkeretű lyukaknál.

A játék és ezzel a játékos bármikor elmenthető, így ezek a statisztikák hosszabb időre is vonatkozhatnak, nemcsak egyetlen játékra. Tartalma azonban bármikor törölhető. A Tournament alatt valamennyi játékos eredményét és köztük az általunk elfoglalt helyet tarthatjuk szem előtt.

A játék folyamata fő vonalakban hasonlít a többi golf játékhoz. Új játékosunkat a Pro Shop-ban léptethetjük be, és itt



speciális joystick-okat, ám azt hiszem golfütő formában még

da a levegőben, míg ennél hosszabban gurul. Jól alkalmazható a zöldhöz közel.

- **Punch shot:** A homokban vagy gazban rejtőző labdát juttathatjuk így vissza a fair way-re.



A zöldön már a gurítás a célra vezető, mivel itt egészen pontosan kell céloznunk. Itt a view menüből kérhetünk egy hálós domborzati képet a lyuk környékéről.

A program érdekessége még a pálya bemutatása játék előtt. Itt madártávlatból szemlélhetjük a lyukat amint a kamera körbejárja, és néhány szóban tanácsot is kapunk egy profi játékosról.

szerezhetjük fel ütőkkel. Itt választhatunk amatőr vagy profi minősítés között, ami a kezdéskor a lyuktól való távolságot befolyásolja. Repülő és autó szimulátorokhoz már kaphatunk

nem készítették, ezért be kell érünk az egerünkkel.

Az ütő erősségét és pontosságát 3 kattintással állíthatjuk be. A 100 % feletti tartomány a sík terepre, szélsőségre az adott ütőre megadott maximális távolságot meghaladhatja, ám ilyenkor fokozottan meghatározó az ütő visszacsapásakor a labda pontos eltalálása.

Az ütők mellett többféle ütőstípust is kiválaszthatunk a terepnek megfelelően. Bár a gép előre kiválaszt számunkra egy ütőt és ütést, ám kellő rutin megszerzése után ezt néha felül kell bíráljuk.

Az ütéseket játék közben a shot menüből választhatjuk ki:

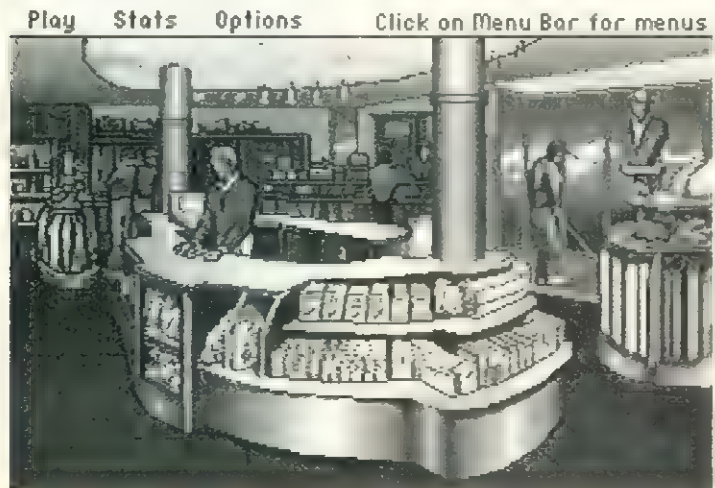
- **Chip shot:** Ennél az ütősnél csak rövid utat tesz meg a lab-

Végeredményben nem kellett csalatkoznai a game-ben. Sajnos az eredeti helyszíneken még nem jártam, ám nekem egy kicsit hiányoznak a domborzatok. Ennek ellenére a játék jól játszható, ami nem egy utolsó szempont. A kellemes grafika mellett a játékkörülme-



nyek, versenyek realiztikájára is adtak a szerzők.

Lázi





# SHAREWARE

A magyar szoftver rendőrség (BSA) megalakulása óta sokakban joggal felmerül a kérdés.

- Akkor milyen programot másolhatnak le, minden jogi következmény nélkül?

Szerencsére Amigóra igen bő a választék az ún. Public Domain, ShareWare, FreeWare programokból, amikkel nyugodtan játszhat, lemásolhatod, vagy akár elküldheted barátodnak. Bár a Shareware programokat illene regisztráltatni főleg ha használsz, de ez más téma. Az ilyen, szabadon másolható programok már a számítógépek hőskorában is léteztek, sőt túlnyomórészt szinte csak ilyenek voltak. Szerencsére a PD és SW, írók még a mai napig vannak, ők vagy nem akarnak üzletszerűen foglalkozni, vagy lelkes amatőrök, vagy csak egyszerűen a profi cégek figyelmére sem méltatták. Halkan megjegyezném, hogy vannak ún. PD felvásárlók, akik pár száz DM vagy Font pénzmagot is adnak egy-egy jobb alkotásért. Ha kezedbe akad külföldi számítógépes újság, meglepődve tapasztalod mennyire népszerűek ezek a programok nyugaton, milyen sokan foglalkoznak PD-s programok árusításával. GURU-ban PD és SW felhasználói programokról már régóta olvashattok a PD-Zona rovatban. Ennek sikerén felbuzdulva egy új, rendszeres rovatot kezdünk, ahol viszont csak játékokról írunk. Igyekszünk a legfrissebb PD-k-ről írni, ami nem azt jelenti, hogy "régebbi" nagy sikerű programokról nem lesz szó. Nagy számukra való tekintettel csak rövid ismertetésre telik, viszont a jobb programokról valamivel részletesebben írunk. A játékok mérete igen változó 10 kB-tól akár 10 lemezig terjed, újabban egyre több rendszerbarát, és AGA-s program érkezik. Reméljük nektek is épp úgy fognak tetszeni mint nekünk. Végezetül arra bízatlak benneteket, nyugodtan másoljátok le az itt ismertetett PD programokat.

Angler.



## Airtaxi V1.0

Sokakban felrélik a SpaceTaxi c. siker program C64-re. Az, hogy most Amigán is játszhatod vele, David C. May USA (Utah) érdeme. Érdekessége, hogy akár négyen is játszhatják, még hozzá egyszerre! Mérete 1 lemez és A500-4000 gépekkel kitűnően együtt működik. Lényegileg, olyan játék ami a jövőbe visz, egy taxisoőr szerepében. Célja (célunk), az utasokat a kívánt helyre, lehetőleg egy darabban elfuvarozni. A taxi irányítása Joy, ennek híján billentyű segítségével lehetséges. Akárcsak C64-en itt is kiabál az utas, "hé taxi!", vagy "yo", majd beszállás után elmondja az úticélját. Ha esetleg valaki nem értené, úgy lent el is olvashatja. Sikeres célbaérés után némi pénzmagot kapunk, ez elég is a további kerozin vásárlásához, ami egyébként rohamosan csökken a lenti indikátor szerint. A pénzkereset erősen függ az időtől. Ha sok pénzt akarunk, feltétlenül gyorsak legyünk, vegyük fel a fehér pólós emberkét és amilyen gyorsan csak lehet, fuvarozzuk a céljához (1000 point). Pár utas célba juttatása után repülhetünk további pályákra, szintekre amiből összesen 14 db található a lemezen. Közülük akad olyan is, hogy oldal-széllel kell repülnünk, ajtókat kell kinyitnunk stb. A pályák 64 színű EHB képei szépek, maga a játék igen kellemes időtöltést jelent minden leendő airtaxis számára.



## BackStage V1.03

Sorra jelennek meg olyan játékok, amiket felhasználnak reklám-felületként. Gondoljunk csak a Zool, vagy a Tricky NesQuik játékokra. Ez a játék is hemzseg a reklámoktól, de előnyére, hisz ezek köré építették fel a történetet. Hála a szponzoroknak 1 lemezes PD-s kalandjátékot adott ki az Art deparment német csapat. A játék gyönyörű OkaMED zenéje igazi élmény. A történetünk otthon kezdődik, éppen a Rádió 107.3-mat hallgatjuk. Ahol felhívják a játékos kedvű hallgatók figyelmét az új rejtvényre, melyben sok értékes nyeremény talál gazdára, kérdések átvehetők a stúdióban. Így tehát a lenti panelen látható 5 szám, vagyis 5 kérdés megválaszolása a cél, ha megtalálod a választ, a szám kipipálódik. Nem muszáj sorrendben megválaszolni.

1. Hogyan hangzik a legújabb Alex CD 3. dal 7. sora?
2. Milyen különlegességekben lehet részed Alex koncertjén?
3. Milyen a sztár hajszíne?
4. Mi a kedvenc étele?
5. Mi a titkos hobbiya?

A tárgyak felvétele, használata tűzgombbal lehetséges, de csak a megfelelő helyen és időben. Az információt a funkció bill. (F1-10) kérhetünk, ha több tárgy van nálunk akkor cursor bill. lapozhatunk. A játéknak két hátránya van, csak német verzió létezik, és nem lehet menteni. Az elsőről annyit, hogy az én csekély német tudásommal is végigjártam, a második pedig nem téma hisz 2-3 óra alatt a végre érhet.



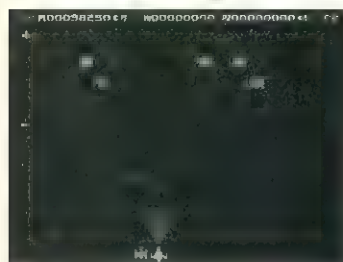


# JÁTÉKOK



## Deluxe Galaga V2.4

Edgar M. Vigdal Norvégiában nem kisebb célt tűzött maga elé mint hogy átír Amigára pár nagy sikerű C64 játékot, még hozzá SW.-ként. Ennek első részéhez van szerencsénk. Mérete 1 lemez, működik A500-4000 (AGA is). A játék ötlete ősrégi, mivel már ZX81-en is volt ilyen típusú játék. Feladatod a hullámokban megjelenő ellenfelek, UFO-k elpusztítása, majd a szintek főellenségének legyőzése. Ezt akár ketten is véghez vihetitek, egymást segítve, csak két joy. kell hozzá. A finom függőleges scroll, sok szintű csillag mozgás, szép robbanások mellett lenyűgöző amikor plazmával aprítod az ellenséget. A játék elején egy bill. pl. "1" megnyomására az opció menüben beállíthatod a főbb paramétereket, feltétlenül ezzel kezd. Akárcsak a Megaballnál itt is elkaphatod a lehulló



bonuszokat (22 fajta). Hogy mik is ezek megnézheted a demonál. Egyes szintek teljesítése után lehet bevásárolni, persze ha elegendő pénzt gyűjtöttél össze. Új fegyvert, életet, sebességet stb. Az utolsó V2.4 verzió jó pár újítást tartalmaz. Újabb fegyverek, valamint a régebbi meteorzone mellett, egy memória játékot is elkaphatunk. De hát mit is fecsegek itt össze, annyi de annyi mindent lehetne írni még, de inkább ragadd meg a joy.-t, a játék úgy is annyira magával ragad, hogy nehéz abba hagynod. Sok verzióhoz tréner is létezik. (Best game)



## Megaball V3.0



Szeretitek az Arkanoid vagy a Krakout típusú játékokat? Mert én nagyon. Már régen jelent meg hasonló típusú játék Amigára. Szerencsére itt a Megaball V3.0. A program messzemenően rendszerbarát, értem ezt azon, hogy a Toi Type-ban szabadon beállítható felbontástól a zenéig minden. Kitűnően működik mindegyik! Amigán, minden monitoron. A lemezen a részletes leírás mellett, bonuszként egy Board (tábla) editort is találunk, így a megunt pályákat kibővíthetjük akár több ezerre. Ha nem akarsz ezzel foglalkozni, léteznek az editorral készített új data, pályák lemezek. Az eredeti játék két lemezes, 7 szint 300 pályával, 20 OkaMED zenével egy darabig kitart. Szinteket, a boardokat főképp az L bill. segítségével tölthetjük be, ugyancsak itt állítható be a két játékos opció. Mint a bontó játékokra jellemzően, a lerombolt speciális "téglák" után 12 különböző lehulló tárgyat kaphatunk el. A megcsavart gravitációtól kezdve egészen megnövelt, vagy lövöldözős útig minden megtalálható. A program játszhatósága, hangulata, kivitelezése első osztályú, kár lenne kihagyni!



### Figyelem!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél saját készítésű, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet címedet lekölthetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU - "PD játék"  
1399 Budapest,  
Pf.: 701/765



## FORGOTTEN REALMS- UNLIMITED ADVENTURES

E program segítségével végre kiélheted szerep- és fantasy-játék-készítő vágyadat!

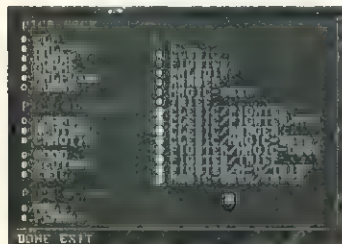
Hardware igény:  
286, 640 KB RAM, VGA,  
DOS 5.0

93%

SSI

PC DISK

Ki ne gondolt volna arra már, hogy ő is tudna játékot írni, ha lenne egy kész editor? Igen, egy jó történet kitalálására mindenkinek van esélye, persze ezt is gyakorolni kell. Ki ne gondolt volna már arra, hogy kedvenc fantasy regényének főhőjét alakítsa egy számítógépes játékban? És arra, hogy a kedvenc AD&D-s kalandmodulját játssza egyszer a gépen? Melyik szerepjátékos ne hallott volna a TSR nagyszerű szerepjáté-



káról az AD&D-ről? És melyik szerepjátékos nem örült, amikor az SSI és a TSR közösen megjelentette a számítógépes feldolgozását?

Igen, megjelent az első AD&D alapú játékszerkesztő, az SSI kiadta a régi szerkesztőjét. Íme itt a lehetőség, bárki készíthet olyan játékokat mint amilyen például a Secret of the silver blades. Ezt a régi SSI játékot azért említettem mert annak idején nagyon tetszett, igaz a grafika csak EGA volt. A FRUA grafika már 320\*200-as felbontású 256 színű VGA/MCGA.

# UNLIMITED ADVENTURES

A program az SSI régebbi játékaival hasonlóan még az AD&D első kiadásán alapul, ezért az ember hiába keres néhány jól megszokott osztályt, de a fontosabbak azért itt is megvannak. Néhány varázslat is más mint az AD&D 2nd Edition-ban. A játékban nagyon jól jön, ha az ember gyakorlott szerepjátékos, mert egyrészt így a szabályokhoz jobban igazodó történetet tud kitalálni, másrészt a mások által készített történetekben is jobban megállja a helyét. Persze

### A szabályokról röviden:

A játékban egy csapat maximum 6 Player Character-ből állhat. Ehhez tartozik, hogy a csapat a játék közben ezen felül vehet fel új tagokat, tehát nem érdemes a 6 helyet spórolni. Ha egy karakternek több szintlépésre elegendő tapasztalati pontja gyűlik össze, akkor is csak egy szintet lép a többi elveszik.

jó lesz majd a kaland.

A program grafikája több helyen nagyon szép. Sőt, ha jól tudom még olyan kép is van benne, ami a GURU-ban is megjelent. Ha ezt nem hiszi valaki el akkor nézze meg a SWORD vs. STAFF című képet és nézze végig a GURU-ban a Mágikus Lapok című rovat képeit. Sajnos azt kellett írnom, hogy 'több helyen szép' mert a harc, és a városi térkép nem igazán sikerült szépre, de legalább használható.



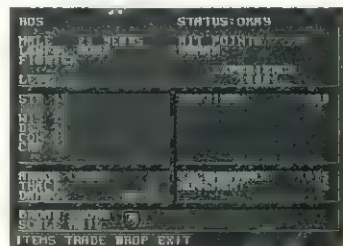
A programhoz több 'update' is megjelent, de nem az SSI-től, hanem több játékostól akik közreadták az importálható képgyűjteményüket, kész kalandjaikat, és egyéb kiegészítéseket. Itt jelentkezik a program egyik hibája, hogy a képek, a tárgyak, és az események száma is korlátozott. Mondjuk ez a korlátozás csak annak jelent akadályt aki olyan hosszúságú játék készítésén fáradozik, mint a Sir-Tech WIZARDRY 7 című játéka. De ilyen nagy játék elkészítéséhez úgy sem alkalmas egy editor sem. Például azért nem, mert ha az ember annyit dolgozik egy játékkal, amennyi ahhoz kell, hogy egy WIZARDRY-t utólrérjen akkor azt ki is akarja adni, és ezt a szerzői jog szerint, nem teheti meg ha játékeditorral írta.

könnyebb kaland esetén kezdőknek is jó szórakozást nyújt. Sőt kezdő mesélőknek kifejezetten hasznos, hogy így ki tudják próbálni a történeteiket, és nem mesélnék le hibás modulát a partinak.

Sajnos az SSI régebbi játékaival közül nem mindegyik olvasható be a programmal. De ez nem is olyan nagy baj, hiszen a program úgy is tartalmaz olyan lehetőséget, hogyha valaki elkészít egy kalandot akkor azt mások utólagos módosításaitól megvédi. És miért pont az SSI ne használta volna ki ezt a funkciót.

Ezen a ponton van a programnak egy súlyos hibája: többkasztú karakterek több szintet is lépnek, mert elvben minden kasztal léphetnének 1 szintet, de nem úgy, hogy: Mage/Fighter, Fighter. Amint látható így a karakter harcosként két szintet lép, így az a hátrány, hogy a többkasztú karakter lassabban fejlődik nem érvényesül.

Aki igazán jó kalandot akar csinálni annak azt javaslom, hogy először olvassa el az AD&D Players Handbook és Dungeon Masters Guide című szabálykönyveit, utána a FRUA kézikönyvét, hogy tisztában legyen a szabályokkal. Így biztos



A játék nem alkalmas magyar nyelvű játékok kifejlesztésére, mert a nyomógombok szöve-



gel angol nyelvűek és a program nem nyújt lehetőséget átirásukra. A játékban az egyik történethez készített karakter használható bármelyik másik történetben is, csak arra kell vigyázni, hogy a karakter szintje és a modul nehézsége arányban álljanak egymással. Ugyanígy figyelni kell arra is, hogy a tulajdonságok kézi kidobásának a lehetősége nem azt jelenti, hogy mindet maximumra kell állítani, és az, hogy itt át lehet írni a történetet az nem azt jelenti, hogy az ember olyanra állíthat mindent, hogy minden gondolkodás nélkül végig tudjon menni. Itt lehetőség van arra, hogy a valódi karaktereddel játszhass, ezért nincs semmi szükség semmilyen álláseditorra.

A karaktered felgyógyítására egy pap vagy egy lovak karakter ajánlott, mert ha nincs, akkor szép összegeket fizethetsz érte a templomban.

- Ne adj a csapat mellé erős friendly monster a harcokhoz, mert akkor akár azt is beállíthatnád volna, hogy harc nélkül kincs.
- Ne adj minden lépésért XP-t,
- Ne legyen sok automatikus sebződési esemény.
- Ne állítsd be mindenhova, hogy can't rest.

## A Grafika importálásról

A program fixpalettás, és az egyes képtípusok mérete is előre meghatározott, ezért nem érdemes SVGA képekkel, vagy a GIF gyűjteménnyel próbálkozni. A legjobb amit tehetsz, hogy más játékok képeit lemented és azt importáld be a játékba. A paletta konverziót nem végzi el maga a program, azt neked kell elvégezned valamelyik rajzolóprogrammal.

## A játék kezelése:

A játékot egérrel és billentyűzettel lehet kezelni. A kezelésben az egyetlen szokatlan az a

bozok itt kör alakúak. Ajánlott a saját készítésű kalandokról, és az állásokról biztonsági másolatot készíteni akár úgy is, hogy a program könyvtárát egy az

szívet kalandmodulok, mindenkinek tudása, és karakterének szintje szerint. Mindenkinek aki szeretne jó programot írni, de nem tud jól programozni. Ezel



egyben letömörítjük lemezekre. Ilyenkor azonban el kell tárolni az alkönyvtárak tartalmát, az üres alkönyvtárakat, és a pontos könyvtárszerkezetet, mert csak így maradnak használhatóak a kalandok.

az editorral nagyon jó programokat lehet írni. Mindenkinek aki szeret jó játékokkal játszani, mert nekünk mi felelne meg jobban, mint az évszázad játékszerkesztője. És az SSI programok kedvelőinek, mert ez az SSI minden eddigénél jobbat alkotott.

A programhoz adott kalandon mindenképpen érdemes végigmenni, mert sokat lehet belőle tanulni a program használatáról, és arról, hogy milyen kalandot is lehet ezzel a programmal készíteni. A program kézikönyv nélkül nem teljes értékű, mert sok szabályt csak onnan tudhat meg az ember, éppen ezért célszerű megvenni még akkor is, ha csak egy-két kalandot akar az ember kipróbálni. Ha az ember kalandot akar készíteni, akkor viszont nélkülözhetetlen az AD&D alapos ismerete és még mindig olcsóbb megvenni a programot mint venni egy PHBt, DMGt, egy MCt, és a Forgotten Realms Boxed Setet. És mellel a programozók is megérdemlik munkájuk jutalmát.

Végül, hogy kinek is ajánlom a programot.

Minden szerepjátékosnak aki valaha is géphez fog ülni. Ha egy jó kalandot felvesz ehhez a játékhoz, akkor jobbat nehezen találhat. A megszokott szabályok, objektív mesélő, de ugyanakkor valódi DM által ké-



Azt hiszem sokáig és sokan fogunk ezzel a játékkal játszani, persze az is lehet, hogy az SSI kiadja majd a folytatást is... A mostani szerkesztőjét. A program egy Igazi Strategic Simulations, Inc termék ugyanaz a jó minőség amit megszoktunk. Sajnos az SSI az utóbbi időben nem csak ilyen jó játékokat ad ki, de azt hiszem ez bőven kárpótol mindenkit, minden nem jó SSI játékért.

Varju Gergely



## A Kalandkészítésről (tanácsok:)

- Ha a játékban egy szörny adatait írod át, akkor mindig figyelj az érte járó XP megfelelő beállítására. Egy küldetés teljesítése mindig jár XP vel.
- A játékban ne szórd a varázstárgyakat mert +4-es lemezvértben +5-ös karddal egy első szintű harcos is azt ver meg akit akar.
- Ne adj túl erős NPC-t a csapathoz, mert a hatás ugyanaz mintha a játékos csálna.
- Ne adj túl erős ellenfelet mert te is szeretnéd, ha a kalandot végig lehetne játszani.

hátralépés és oldalalépés lehetőségének a teljes hiánya és a hátrafordulás lehetősége. A térképen való mozgás is szokatlan (a város- és a labirintustérképeken).

A játékban és a szerkesztésnél egyaránt előfordulnak nyomógombok, listák, kiválasztódobozok, és a szövegbeviteli sorok. Ezek kezelése a szokásos kivéve a nyomógombokét, mert azok billentyűről való lenyomásához elegendő a kiemelt betűjüknek megfelelő billentyűt lenyomni a billentyűzeten. A kiválasztódo-



## NASCAR RACING

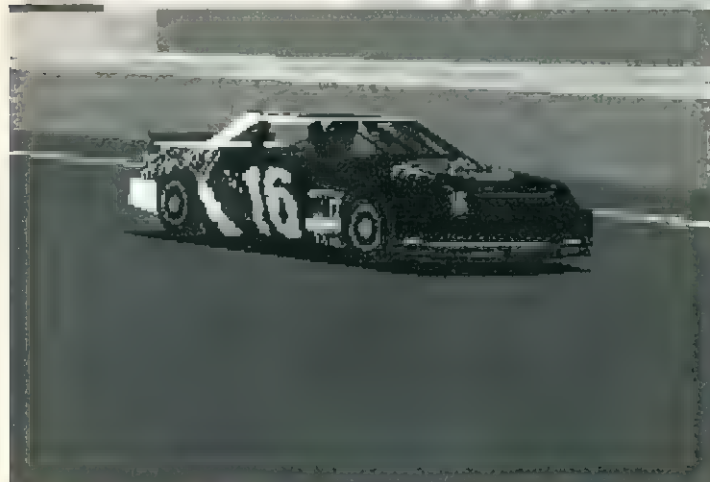
Nagyon profi autósztimulátor, ami ráadásul SVGA-ban is működik. Minden autósztimulátor-rajongónak ki kell próbálnia

Hardware igény:  
486DX/40, 4 MB RAM,  
17 MB HD, VGA

91%

PAPYRUS  
DESIGN  
PC DISK

A Papyrus számomra emlékeztető utolsó munkája az IndyCar volt, ami úgy mond (vagy "úgyírd") egyfajta mérföldkő volt a F1-es autósztimulátorok világában. Az autóversenyek va-



lósághű megközelítése teljesen szokatlan volt számomra PC-n (Amíg a Toyota Celica Rally elég jó szimulátor volt (valósághű értelemben)), nemcsak az autó "viselkedése" volt nagyon jól elkészítve, de a kísérő dolgok is (PIT...). Ugyanaz a cég ígérte be és el is készítette az Amerikában talán legkedveltebb autóversenyzési forma, a Nascar "PC-s szimulátorba öltését". Én a programtól elég sokat vártam (az Indycarból kiindulva), és ezt még egy SVGA üzemmóddal megtoldva meg is kaptam. Az mondjuk igaz,

hogy aki SVGA-ban akar játszani, annak meg is kell érte "fizetnie", de a látvány és az élvezet megéri, SVGA-ban min. 8 MB RAM (T2 MB ajánlott), DX2 / 66-os proci (DX2/80 ajánlott) és egy gyors "vesalokális" videokártya. A standard VGA-n való futáshoz is min. 4 MB RAM (8 MB ajánlott) és egy 486 DX40-es proci (DX2/66 ajánlott) meg egy jó videokártya szükséges. De nézzük mi is az, ami ennyire "igényes".

Rögtön az első menüben be tudjuk állítani, hogy egy futamot (Single Race), egy teljes évadot (Championship Sea-

son) akarunk versenyezni, vagy csak egyelőre tesztelni akarjuk a gépünket (Preseason Testing). Itt tudjuk beállítani a modemen keresztül páros játékot (Multiplayer Race), a játékos adatait (Driver Info), illetve a játék paramétereit (Options) is. Kezdjük a játék paramétereivel. Be lehet állítani, hogy mivel irányítsuk az autónkat (Controls), a "valósághűséget" (Realism). A valósághűségben belül be lehet állítani, hogy milyen hosszúak legyenek a versenyek (Race Length), sérüljön az autó vagy ne (Car Damage), legyen

nek sárga zászlók (nagyobb ütközések után leállítják a versenyt) vagy sem, legyen felvezető kör vagy nem (Pace Lap) és végül az időjárást (Weather), de olyan szinten, hogy állandó legyen (és akkor be kell állítani a hőmérsékletet, a szélereősséget, szélirányt...) vagy változó (Random). Be tudjuk állítani az ellenfeleink (Opponents) számát (Number), erősségét (magyarul itt állíthatjuk a játék nehézségét (Strength), hogy a gép hány ellenfelet rajzoljon ki eléünk ill. mögénk (a játék gyorsaságát befolyásolja) és, hogy hány ellenfelünk kocsját halljuk (ez persze függ a hangkártyától is). A "Driving Aids"-ben az automata váltót (Shifting) és az automata féket (Brake) tudjuk beállítani. A "Graphics"-ban a játék "fillezését" lehet beállítani, ami NAGYON befolyásolja a játék sebességét. Három lehetséges állapot van, az ON, az OFF és az AUTO (itt a gép (a proci gyorsaságának függvényében) dönti el, hogy az adott



dolgot "fillezi" vagy sem). A lehetséges opciók: a Grass (fű (nem az amit szívunk)), Asphalt

# Racing

(az út), Ob-jekt (az épületek), Grandstand (a tribün), a Wall (palánk), Horizon (az ég), a Car (az autók), Smoke/Dirt (a füst és a fűvön a föld (amikor feltúrjuk)) és a Skids/Paint (a guminyomok az aszfalton és a festéknyomok a palánkon (akkor kerül oda, amikor "nem túl ritkán" nekimegyünk)). Itt még be tudjuk állítani, hogy minimálisan (Min. Frame Rate) és maximálisan (Max. Frame Rate) hány képkockát rajzoljon ki a gép másodpercenként. Ezek minél magasabbak, annál szebb a játék, de ezek az értékek legyenek arányban a gépünk sebességével is, mert ha magasra állítjuk az értékeket, de a gépünk lassú, akkor a játék is szonyat lesz. Végül a "Sound" almenüben a hangokat tudjuk beállítani. A "Driver Info"-ban tudjuk beállítani a játékosunk paramétereit (név, csapat, város, autó, motor...) és meg tud-

juk nézni az ellenfeleket (Opponents).



Na nézzünk végre egy kis "akció" is. Ha belépünk valamelyik "versenyzési célra előállított" menübe, akkor az első dologunk az, hogy kiválasszuk a pályát, amin a kocskákat össze kívánjuk törni. Ha ez megvan, megint egy menü jelenik meg (szerintem ezek nem is játékok, hanem menüket készítek). Itt lehet megnézni a TV felvételeit (Replay), itt tudjuk az autó be-

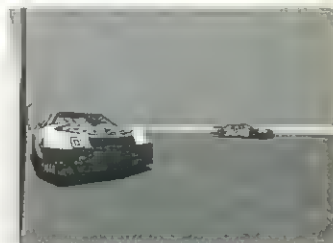
ten meg lehet tenni, hogy mondjuk egyenes szakaszon 40 mph-val az autót nem tudjuk egyenesben tartani, és egy kis bizonytalanságnak rögtön megpördülés... karambolok... sárga zászló... a vége). Ezzel csak azt akartam hangsúlyozni, hogy igencsak sok víznek kell lefolynia a Dunán ahhoz, hogy teljesen ki lehessen tapasztalni (autószerelők, tuningolók a víz

szólni róla. Ebben a néhány szóban megemlíteném, hogy szerintem mik az optimális (kb.) beállítások, vagy mi a véleményem róla. A keréknyomást hagytam olyanon, mint amilyen "gyárilag" volt, az összetartás pedig kb. +0.450 és +0.750 között Ok (elég tág intervallumnak látszik, de nem az). Az üzemanyagot mindig maximumra töltjük fel, hogy ne kerülhessünk zavarba verseny közben, DE kvalifikáláskor csak 2 gallont hagyunk a kocsi-ban, mert ezzel is csökkenteni tudjuk a kocsi súlyát. Egyébként elég húzós tempóban kb. 0.75 gallont fogyaszt a kocsi 1 atlantai körön (ha jól emlékszem kb. 0.5 mérföld).

A súlyelosztást lehet a gyárin hagyni, az első kerekek dőlése befelé kb. 1.7 - 2.4-ig változzon, a rugókat meg 50-100 % közötti tartományban érdemes állítani. A kormány "zárszöge" 15 fok legyen. Az áttételeket szerintem úgy kell beállítani, hogy az 1-es és a 2-es legyen egy kicsit hosszú (ezt úgyis csak ellendülőskor használjuk, akkor meg nem olyan vészes), 3-asban tudjon a kocsi kb. 155 - 160 mph-t (ha a kanyarokat 150 - 160 tudjuk venni akkor már

hozni, hogy jó legyen. Az én kocsim sem tökéletes, de már elég kulturáltan működik. Az értékekkel csak támpontot akartam adni.

A beállításokhoz még egy dolgot kell hozzátennem, ha ki-



mentünk mondjuk az atlantai pályán egy beállítást, az nem fog működni mondjuk Detroitban, mert mindenhol be kell állítani az autónkat, tehát ha valamelyik pályán nem állítjuk be, akkor a gyári beállításokkal fog működni.

Szerintem ennyi elég is ahhoz, hogy bárki elkezdhesse kísérletezni a verseny megnyerésével. Ha a "paintkit.exe" indítjuk el, akkor az autónkat, az embereink ruháját, az ellenfeleink autóját át tudjuk színezní, festeni. Ha a programot "nascar -h" ként indítjuk el, akkor SVGA-ban fog futni.



állításait teljesen elszúri (Garage), illetve itt van meg minden esélyünk arra, hogy az autót "cafatokra tépjük" (Practice, Qualify, Warm Up, Race (az utóbbi három "forma" csak akkor áll rendelkezésünkre, ha nem a "Preseason Testing"-be léptünk be)).

A "Next Session" arra való, hogy ha nem tesztlünk, hanem versenyzünk, akkor ezzel tudjuk a verseny, különböző eseményt beállítani (kvalifikálás (Qualify), bemelegítés (Warm Up), verseny (Race)), de ezeket csak az előző sorrendben (tehát nem melegíthetünk be, majd kvalifikálhatjuk magunkat...), Na, akár el is kezdhetnénk a versenyt, de előtte nem árt



még teljesen elszúri az autónk gyári beállításait (ezt olyan szín-

mennységét osszák el kettővel) az autónk beállítását. Na, tehát puss garázs majd...

A "Tires"-ben be tudjuk állítani, hogy a kerekek milyen keményre legyenek felfújva, és még a hátsó kerekek dőlését (összetartását (Stagger)) is. A "Fuel"-ban az autónk tankjában levő üzemanyagot szívhatjuk le, ill. tölthetjük fel. Ha kvalifikálunk, akkor ajánlom, hogy csak 2 gallont hagyjunk benne, ezzel is könnyítsünk az autón. A "Spoilers"-ben azt állíthatjuk be, hogy az első légterelő milyen alacsonyan legyen, és hogy a hátsónak milyen dőlésszöge legyen. A "Suspension"-ben megadhatjuk az első kerekek dőlését (Camber), az autó súlyelosztását (Jobb/Bal) (Weight Jack, Cross Weight), a rugók keménységét (Shocks) és a kormány fordulási szögét (Wheel Lock). A "Gears"-ben be tudjuk állítani a váltó áttételeit, az "Options"-ban pedig a beállításainkat tudjuk kimenteni, betölteni...

Na ez lenne tömören a garázs. Még néhány szót persze kell



Ok.), a 4-es pedig a 3-as hosszúsága miatt legyen vele harmóniában, hogy ott már dinamikus tudjon gyorsulni a kocsi. Végsebességre a 190 - 200 mph már profi. Persze azt meg kell jegyezni, hogy ezek nem a pontos értékek, mert össze kell ezeket egymással

A Papyrus megint egy igényes, profi programot adott ki a kezél közül. Ezt feltétlen ki kell mindenkinek próbálnia. Cool digi hangok, gyönyörű grafika (SVGA), és mindennek felett "közeli az igazhoz".

Mr. T.



## FANTASY FEST

Egy közepes minőségű játék-  
válogatás, melybe van két jó  
program és egy nagyon jó  
demo. Ennyi.

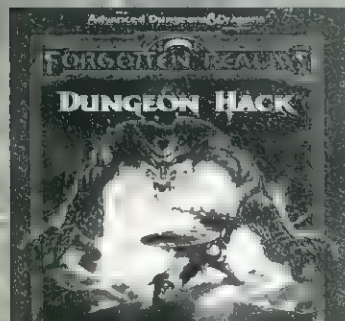
Hardware Igény:  
386/33, 2 MB RAM, VGA  
MOUSE, DOS 5.0

75%

SSI

PC CD-ROM

Az SSI cégtől megszokhattuk már, hogy minden játékát előbb vagy utóbb kiadja CD-n is. Ez nem egy rossz szokás pláne, ha az a CD verzió tud valamit pluszt is nyújtani. Sajnos ők nem erről híresek. Az esetek jelentős részében még annyi fáradtságot sem vésznak, hogy az adott játék fusson CD-ről. Szerencsések vagyunk akkor, ha néhány demót találunk a korongon. Gondolom ők is arciatlanságnak találják volna azt, ha a Fantasy Festen található négy játékot külön-külön adják ki. Így gondoltak egy nagyot, és mind a négy játékot felírták egy lemezre, adtak neki egy szép dobozt és máris mehetett a program a boltokba. Lássuk mi is van ezen a csillogó lemezen. Négy játék és három demo majdnem ki is tölti a CD egyhetedét. A játékok a tavalyi év közepes ferméséhez tartoznak inkább.



Az Unlimited Adventure tulajdonképpen a régi SSI játékok (Krynn-sorozat, Pool of Radiance

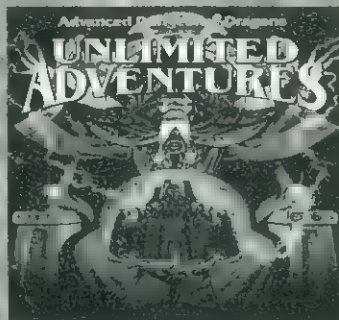
# FANTASY FEST!

stb.) szerkesztője. Segítségével saját tervezésű labirintusokban írhatjuk az ellenfeleket. Mivel ez az egyetlen a lemezen amiről nem jelent meg cikk, a későbbiekben erről fogok beszélni. Gondolom mindenki emlékszik még, hogy mekkorát bukkott annak idején a Dungeon Hack. Végeredményben ez meg nem más, mint a Beholder sorozat szerkesztője (ha azért annál kicsit rosszabb). És nélküli vagdalkozás és unalmas bolyongás, leginkább így lehetne jellemezni a játékot. Szerencsére a maradék két játék nem volt rossz húzás az SSI-től.

A Stronghold egy határozottan kellemes királyság szimulátor volt, amely a maga idejében jó közepes helyet foglalt el a stratégiák között. Azóta persze már olyan újabb trónkövetelők jelentek meg (Battle Isle-2, Colonization, Master of Magic), melyek mellett labdába sem rúghat. Ennek ellenére minden olyan stratégának ajánlom, aki nem akar egy Colonization szintű örületbe belekeveredni, de azért néhány órát szívesen eltöltene a birodalma fejlesztésével.

A végére hagytam a legjobbat. A Fantasy Empire az a program, amiért még fogják venni ezt a CD-t. Ez a játék ugyanis ötvözi a stratégiát az ügyességi részekkel. Régebbi Gurukban mindegyik játékról (kivéve persze az Unlimited Adventure) volt már leírás. Az érdeklődők ott többet megtudhatnak rólok ott, mint ezen az egy oldalon.

Három demo is helyet kapott a disc-en (majd kétszer annyi helyet foglalnak el) mint a játékok. A Menzoberranzant remélem egy RPG rajongónak sem kell bemutatnom. Biztos forrásból tudom, hogy a játék már megjelent és Drizzt, Do'Urden is tagja lehet a csapatunknak. Jól fog majd mutatni a hatos szintű lavagom mellett a 15-ös vándor a két mágikus scimitarral és az onyx szoborral. Sok esélye lesz a közönséges ellenfeleknek a renegát drow-val szemben.



A másik demo már közelebb áll a valósághoz. A Panzer General egy második világháborús stratégia. Az egész történet Lengyelországról terohanásával kezdődik. A hatalmas sikereket elérő német csapatoktól réttgett egész Európa. Azt azonban sokan elfelejtik, hogy ezeket a sikereket a lengyel lavaság ellen érték el a félelmetes Tigris tankokkal. Így már nem is olyan nagy az a győzelem. Szóval a dolog lényege az, hogy egy fiatal német tisztet kell megszemélyesítenünk a háború során.

Az utolsó demo meglepő módon egy újabb DOOM klón. Erdekessége az, hogy a célkeresztet tudjuk mozgatni, s így az ellenfelek különböző testrészeit vehetjük célba. Sajnos a mozgás, gyorsaság messze elmarad az elfogadhatótól és a grafika is elég szegényes. Nem hiszem, hogy komoly esélye lesz a DOOM2 és a Dark Force mellett.

Most térjünk vissza az Unlimited Adventure-höz. Réges-régen még megboldogult Amigás korszakomban a Krynn trilógia a kedvenc játékaim közé tartozott. Gondolom velem együtt sokan mások is árakat ülték a monitor előtt, és meredtek a mai szemmel már igencsak csúnya kétpixeles karakterekre. Akkor azonban ezek voltak a legizgalmasabb pillanatok és csak csodálkoztunk azon, hogy miért mondja egy kívülálló azt, hogy unalmas ez a program. Most az UA segítségével lehetőségünk nyílik arra, hogy a saját fantáziánkat által létrehozott kalandokat megoszthassuk másokkal. Nem kell más tennünk, mint megcsinálni a saját modulunkat és lemezen elküldeni a barátunknak. A siker garantált, főleg ha egy egyes szintű paritt beküld egy vörös sárkány barlangjába. Azok akiknek sok idejük van, biztosan jól el fognak szórakozni ezzel a játékkal. Csak fanatikus SSI rajongók fogják a pénzüket erre a műre kiadni, a többiek inkább a Menzoberranzant vagy a Dark Sun 2 válasszák.

Mocsy



# Party '94

Egy party, amiről csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Az Assembly és a Gathering mellett az év egyik legrangosabb scene eseménye, melyet Dánia legnagyobb konferencia központjában, Herning városában rendeztek meg, immáron a harmadik alkalommal. Erre a party-ra utazott ki 17 megszálott, aki hajlandó volt már karácsony másnapján mikrobuszba ülni, s megtenni az 1.500 km-es utat a party helyszínéig.

Nemi kóválygás után megtaláltuk a helyszínt, ahol már több száz ember tartózkodott. Szerecsére sikerült egy nagyon jó kis helyet kiharcolni magunknak a legnagyobb hall egyik sarkában. A party egy épületen belül, összesen 4 nagy csarnokban zajlott párhuzamosan. A különböző versenyeket folyamatosan lehetett nézni a legnagyobb hallban felállított kivetítőn, a holtidőkben pedig hirdetések, ill. közhasznú információk mentek.

A rendezők plusz programokkal is várták a látogatókat. Az emeleten levő egyik teremben lézerlemezről filmeket vetítettek, az egyik hallban egy labirintus várta a harcos kedvű fiatalokat, s az öröngésre vágyók a második éjszaka belevethették magukat a profil disc-jockey által vezetett techno örületbe. A dán lányok szépek, de a sötétben vigyázni kell velük, ugye Petroff?!

Körülbelül 3.000 ember érkezett erre a gyülekezőre, ami ha jól belegondolunk, igen szép szám. Talán a cikk mellé helyezett fényképek is érzékeltetni fogják azt a hatalmas nyüzsgést, ami a helyszínen volt.

Nos, nagy vonalakban ennyit arról, amit a meghívó ígért és a szervezők be is tartották. Most lássuk, mik voltak azok a dolgok, amik nagyon nem tetszettek nekünk.

Először is, a sajtó tagjai (de nagyképű vagyok), semmilyen külön elbánásban nem részesültek. Adott volt egy csapat, amely vállalkozott egy hatalmas rendezvény megszervezésére, de sajtóbelépőkről, netán sajtóanyagokról egyáltalán nem gondoskodott. Gondoskodott viszont rendkívül tahó szervezőkről, akik már a party területén belül táskákat kutattak át, ha beleegyezett a táska gazdája, ha nem. Megjegyzem, ebből nekünk is volt egy kisebbfajta konfliktusunk, ami miatt majdnem kidobtak bennünket.

A meghívóban külön, csendes alvóhelyiséget ígértek, ami megint csak félig jött össze. A hall szomszédságában már maga a party zajlott, így az események többé-kevésbé áthallatszóttak, de nem ez volt az igazi probléma. A helyiséget, december 27-e és 30-a között, ami ugye kifejezetten nyáridő, nem fűtötték. A padló betonlapokból állt, mondanom se kell, mire felébredtél, csontig átjárt a hideg. Nem értem, hogy 3.000 résztvevő és 200 koronás belépő mellett erre miért nem futotta.

A professzionális takarító személyzetet a teljes három nap alatt nem találtuk meg. Mikor Jean értesítette az egyik szervezőt, hogy nem bánnánk ha kiürítenék a megtelt szemetesünket, mindössze egy nejlonzsákot kapott, plusz némi útbaigazítást a szeméttároló felé.

Az Amiga intróverseny, amire már több százan izgatottan vártak, ismeretlen, technikai okokból több órát késelt. A versenyek időpontjait egyébként sem tartották az előre meghirdetettekhez, így sikerült lemaradni az Amiga demóverseny több mint a feléről.

A versenyek után a demók terjesztését valami iszonyatosan békés módon oldották meg. Körülbelül 4 óra szerecsélen-

kedésbe került, mire elkezdhetük lemásolni az anyagokat. Az akcióban részt vett egy LhA (amit 15 perc folyamatos munka után lelőttek), 2 db Amiga 4000-es és egy Parrot.

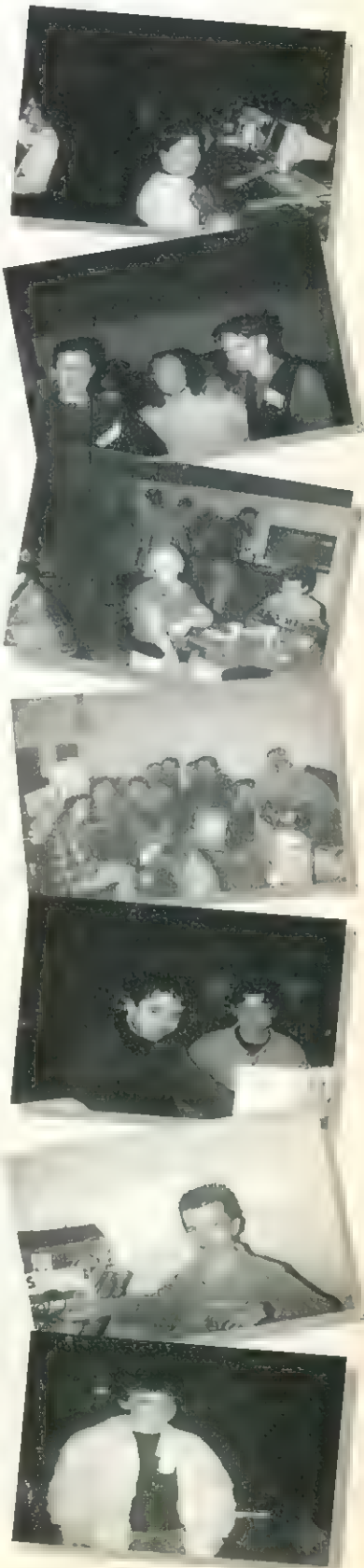
S most pár olyan dologról, amiről közvetve nem a szervezők tehettek: a drasztikus alkoholizálás megakadályozta, hogy pár haverral leüljetelek egy pofa sör mellé dumálni egy jót. Nem berúgásról, randalírozásról lett volna szó, hanem egy kis kapcsolódásról. A meghívóban az állt, hogy a party területén bárhol lehet aludni, ehhez képest a helyi biztonsági agyatan gorillák mindenhol elzavartak. A party-n a hatalmas méretek miatt minden egyén elveszett, egyszerűen fogalmad sem volt arról, hogy ki mindenki érkezett még a helyszínre.

Az egész rendezvény alatt folyamatosan lehetett érezni, hogy a szervezők csak a saját zsebükre gondoltak. Befizetted a belépődöt, nekik ez elég volt, s a kutya nem törődött már azazal, ha neked netán valamilyen problémád volt, amire orvoslott szeretnél volna kapni. Senki nem volt érdekelt abban, hogy jól érezd magad. Mindez természetesen teljesen szubjektív véleményem, azok a tinilindza teknőcök (15-17 éves korosztály), akik végre elszabadultak a mama szoknyája mellől, a legnagyobb örömmel püfölték kedvenc játékaikat, vagy csoportosan néztek valamilyen pornófilmet. Gratulálók!

Összefoglalásként: ha a szervezők és a helyszín marad, a Party '95-öt már senkinek sem javaslom.

*Prunoki, a komputérács  
(kompu-terács, ahogy tetszik)*

A fényképeket Lord/Absolute készítette.





# DEMO LOG

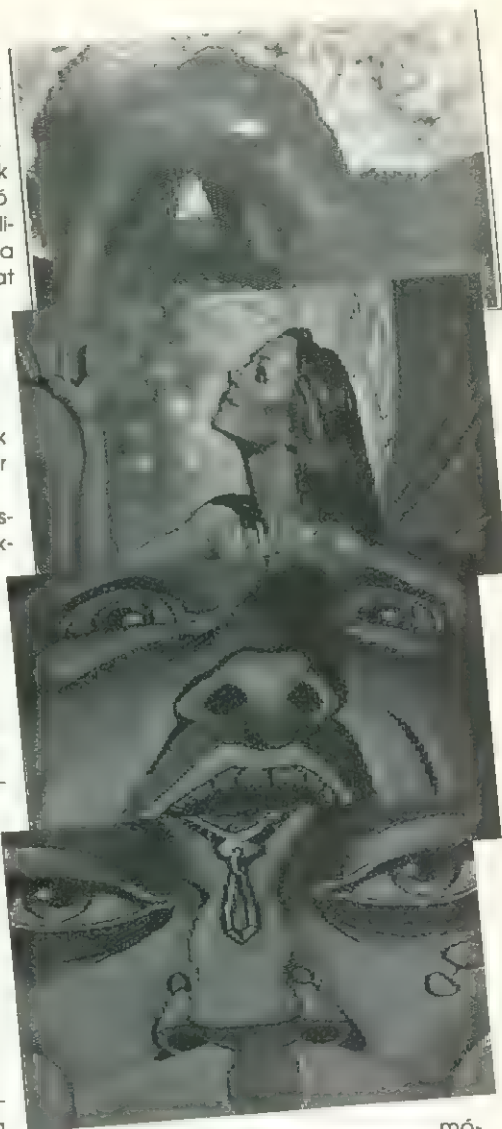
Nos, mint az a Party '94 beszámolómból kiderülhetett, az elmúlt év végén nyakunkba vettük Európát és elutaztunk Dániába, részt venni a már előbb említett rendezvényen. S hogy nem hiába ültük végig azt a sok unalmas órát a buszban, arra legyen bizonyíték e havi demológia rovatunk. Most aztán senki sem vádolhat minket avval, hogy csak régi vacokokról írunk. Aprópó, ezer köszönet Jean-nak, amiért rendelkezésemre

bocsátotta a lemezeket (cserébe adtam neki egy teljesen általános, gépfüggetlen vírust). A demók mellé helyezéseket sajnos nem tudok mondani, a buli szervezői valahogy megfeledeztek arról, hogy azokat valamilyen röpirat formájában terjeszték.

A demók minőségére nem lehet panasz, az a pár csapat, amelyik még a 64-es színen dolgozik, szinte kivétel nélkül minőséget produkál. Ha jól számolom, ők már minimum a harmadik generáció, akik a C64-es születése óta a nagy öreget nyűstölik. Legyen az első bemutatandó demó a sorban a Wrath Design produktuma, a Courtesy of Soviet. A csapat ezen produkcióját kerek egy évet kellett várni, utoljára ugyanis a Party '93-on mutatnak valamilyen aktivitást. Legújabb demójuk két lemezoldalt foglal el, melynek nagy része csupán egy slide-show. Csúppán, írom én, holott ez a slide-show aratta csaknem a legnagyobb sikert az egész verseny alatt. A képek mindegyike FLI és kivétel nélkül szenzációs minőségű. Olyannyira szenzációs, hogy én személy szerint el se hiszem, hogy mindezt 64-en rajzolták. Szinte biztos, hogy vagy Amigát, vagy PC-t használtak a képek elkészítésénél, s az eredeti rajzokat utólag konvertálták le 16 színre. Az összes képen jól látszik a dithering, az a technika, melyet a kevesebb színre való áttéréskor használnak a képfeldolgozó programok a színátmenetek helyettesítésére. Az még egy eldöntendő kérdés persze, hogy mennyiben számít ez csalásnak, de minden-

esetre nem árt tudni, még mielőtt hasraesünk az ámulattól. A képek kiválasztását valamelyik Vallejo rajongó végezhetette. A slide show-n kívül a demó bemutat még egy gömböt, mely körül különböző színű fényforrások keringenek, s mindegyik fénye látszik a gömbön, pár növényfraktált, Amigáról rég ismert labdaeffekteket, valamint egy gömbre feszített mozgó textúrát, amely már a második pillantásra elárulja, hogy valójában semmi köze a gömbre feszítéshez. A csapat egyébként svéd.

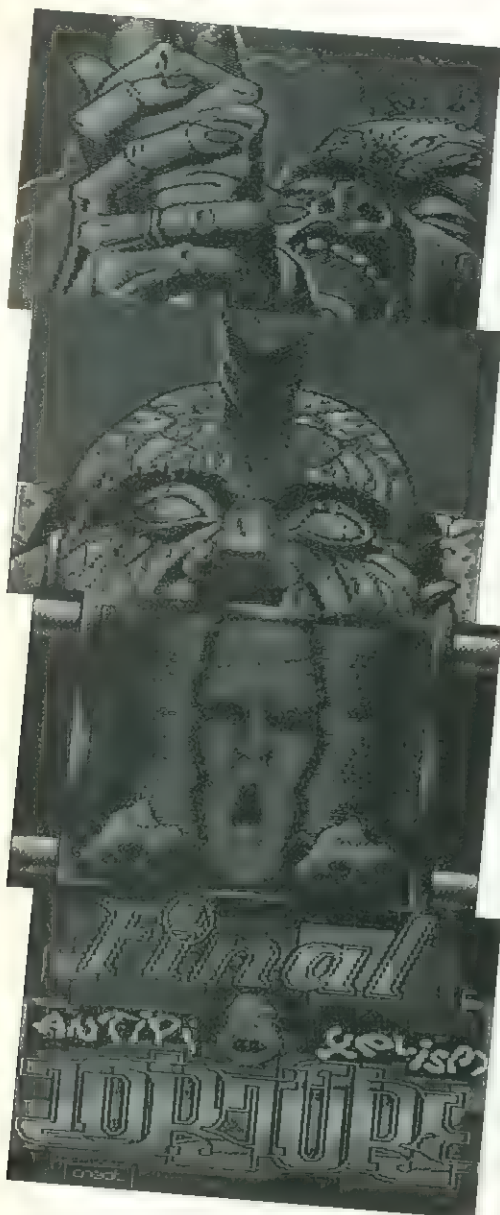
A Censor Design az utóbbi időben ellustult, mint azt vezető programozójuktól, Bob-tól megtudhattam, a legtöbb tag Super Nintendo-ra fejleszt játékokat. Ő maga is játékot ír, melyet meg is mutatott, reméljük rövid időn belül részletesebben is foglalkozhatunk vele. A party-ra egy rövid, egyrészes demóval érkezett, s meg kell mondanom,



mó-  
verseny nézői nem igazán fogták, hogy mit is látnak. A teljes képernyőn tőlünk távolodó és felénk közeledő nagy színes körök látszanak, amelyek abszolút simán, gördülékenyen mozognak, s a két irányú mozgást egyszerre végzik. Mindehhez Bob azt a rutinját használta, mely a háttérszín változtatásával a képernyő bármely részét meg tudja jeleníteni, így hozva létre animációkat, a bittérkép







minden változtatása nélkül. Az egész egy állandóan újragenerált, ciklus nélküli (loopless) kód. A módszert Bob azon a svéd egyetemen ahol tanult, szakdolgozatként el tudta sütni. Mint azt elmondta, már lassan két éve, hogy az összes Censor demóban ezt a rutint használja, s a szín többi

tagja csak most kezdi alkalmazni az eljárást. Az összes demó közül ez tartalmazta a legkomolyabb kódot, s majdnem biztos, hogy a helyezés amit elért, nincs arányban a mögötte álló tudással.

3 év szünet után a Light is aktivizálta magát, s kiadott egy új demót, Brutal Comeback néven. Jórészt Yabba unta meg a tétlenséget, de a party-n Flamingo is ott volt. A demó a hagyományos Brutal intróval kezdődik, s ha valakinek már semmi képp se jut eszébe, hogy hol is hallotta a zene eredetijét, az gondoljon egy kaliforniai hotelra. Az intró után jön az első döngölős rész, ahol egy folyamatosan futó sakktábla tükröződik egy üveggömbön. Ez így még kevés, de a sakktáblán láthatunk egy scroll-t is, ami szintén ráfeszül a gömbre. A sakktábla tükröképe még lehet előre letárolt,

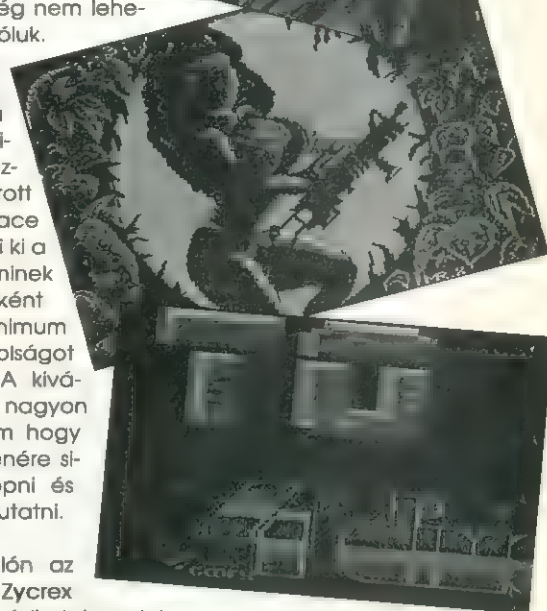
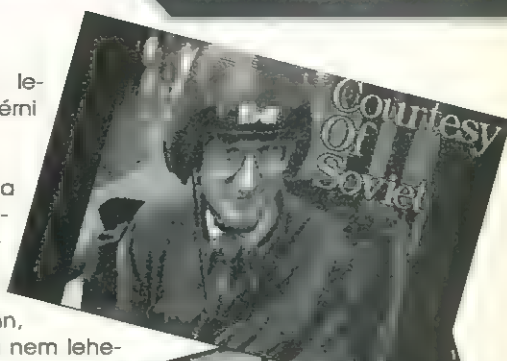
de a scroll már nem, s ahhoz képest pedig nagyon szép az effekt. A következő részben megmutatják, hogyan kell 64-en spline-okat kezelni. Forgó és egymásba átalakuló tárgyak, újra csak Light minőségben. A Doom mániának a 64-es tábor se tudott ellenállni, meglehetősen sok demóban láttam eddig Doom labirintust. A Brutal Comeback záró része is tartalmaz egyet, több színben, meglehetősen gyorsan. A saját irányítást mindenestre nem kapjuk meg, pedig

onnantól kezdve lehetne igazán dicsérni őket.

Meglepő módon a Byterapers is jelentkezett egy lemezoldalas produkcióval. A csapat eredetileg finn, s már nagyon rég nem lehetett hallani róluk. Most se igazán erőltették meg magukat, s a versenyre egy slide show-t neveztek. A bemutatott képeket interlace technikával teszi ki a képernyőre, aminek következményeként a monitortól minimum pár lépés távolságot kell tartanunk. A kiválasztott képek nagyon szépek, remélem hogy az interlace ellenére sikerül párat kilopni és képeken is bemutatni.

Újabb Doom klón az Antic Dein Zycrex című demója. A feliratok szerint az effekt amit látunk 16 színű FLI-ben fut, ami még igaz is lehet. Valami kisebb csalás azonban biztosan akad, mert a labirintusban bejárt terep túlságosan kicsi, s az útvonal hamar ismétlődik. Határozottan meglepő és előnyös azonban, hogy mozgó textúrákat is megvalósítottak.

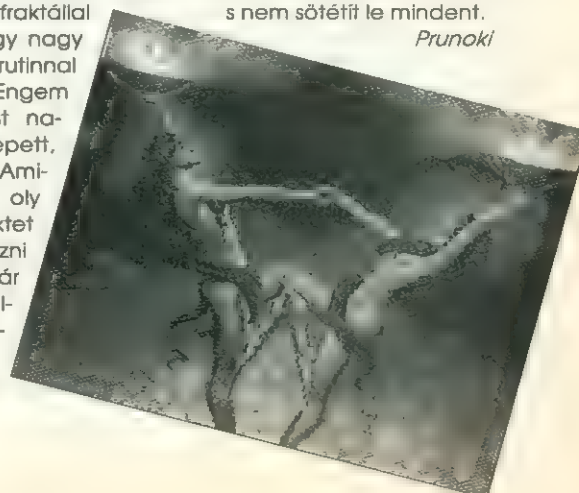
Az utóbbi időben egyre népszerűbb Oxyron is megrázta magát, s kiadott egy party produkciót. The Masque című demójuk méltó követője az elődöknek. A demó egy meglepően szép tűz fraktállal indul, majd egy nagy forgó zoom rutinnal folytatódik. Engem személy szerint nagyon meglepett, hogy ezt az Amigán és PC-n oly népszerű effektet is át tudták hozni 64-re. Ha már eleget csodálkoztunk, továbbléphetünk a befeje-



ző részhez, melyben az Oxyron is bebizonyítja, hogy a hiddén vektor nemcsak Flamingo/Light tulajdona. Mindehhez Lords of Sonics zenét használnak alófestésként.

Ennyi lett volna erre a hónapra demológiánk. Most szívesen mondanám azt, hogy mindenki gyönyörködjön a kilopott képekben, de nem tehetem. Egyáltalán nem vagyok biztos abban, hogy az oldalra rakott képek látszani fognak. Reméljük a számítógépes DTP ördöge most békén hagyja oldalunkat, s nem sötétíti le mindent.

Prunoki





# A Pokol Angyala

*"Ha motorra szállnak a vad Angyalok, Útjukba nem állhat többé senki!"*

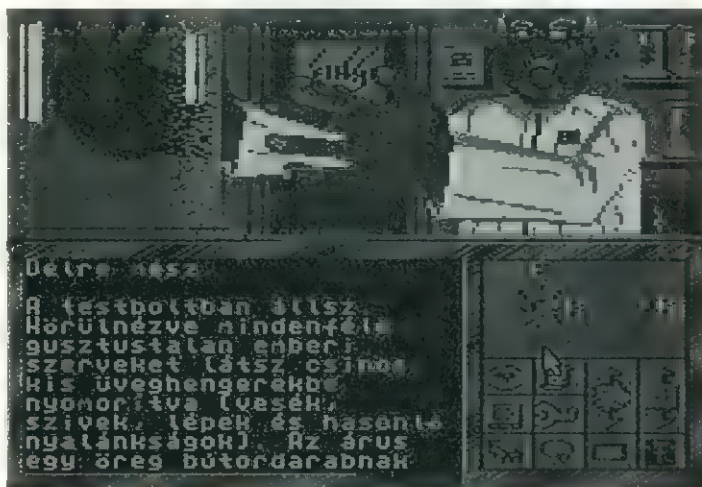
*/Pokolgép/*

Teljesen gyanútlanul lépek reggel a fallaptár elé, eredetileg azzal a szándékkal, hogy megtudjam, egyáltalán milyen évet írunk jelenleg, a hónapról és a napról nem is beszélve, amikor valami gyanúsán nagybetűs felirat keltegeti fel figyelmemet. LAPZÁRTA!!! Mi ez a marhaság? Ja, igen... Aha, akkor még van egy hetem, hogy valamit összehordjak. Tizenkettedike még messze van, majd csak lesz valahogy... Persze, hogy majd az asztal alá esem, amikor a rádió közli velem, hogy ma éppen tizenkettedike van, és jónapot, jószurkolást kíván. Midőn kissé összekapárom magam a váratlan sokk után, megpróbálom hideg fejjel végiggondolni a lehetőségeket. Új anyag sehol, a régebbiek csontig lerágva, hajaj, ebből megint csúszás lesz... Mint vala-

mi varázsigt mormolom folyamatosan ezt a mondatot magam elé, egészen 10 óráig, amikor is csengetnek. A legrosszabbra számítva csendben maradok. A mai világban sose lehessen aztat tudni, milyen veszélyek lesnek az ember flára akár a saját lakásában. Adóhatóság, szofiverrendőrség, parabellumnak álcázott töltőtollas habverőt kínáló porszívó-ügynök meg ilyenek. Háttha elmegy... A csengő azonban kérélehetetlenül újra megszólalt. Mivel magamban számoltam, tudtam, hogy ez pontosan a második csengetés volt. Megnyugodtam. Ez csak a postás lehet, merthogy pontosan kétszer csengetett. Logikai eszmefuttatásom pontosságát csak alátámasztotta, hogy az ajtó kinyitása után tényleg a postással találtam szemközt magam. Rövid eszmecsere az időjárásról, az aktuális áremelésekről és a lépcsőházunkban dülő, de az időjárásjelentésben soha meg nem említett orkánról, s

máris enyém a küldemény. Sitelve felbontom, háttha éppen a főszerkesztőm közli velem, hogy a lapzárta technikai okokból átkerült a következő év decemberére, de a tiszteletdíjamat természetesen addig is

ANGYALA II. Ebből persze a logikusan gondolkodók számára már biztosan kiderült, hogy volt egy első része is a dolognak, amely emlékezetem szerint elég tisztességes sikerrel forgott a hazai felhasználók körében. S

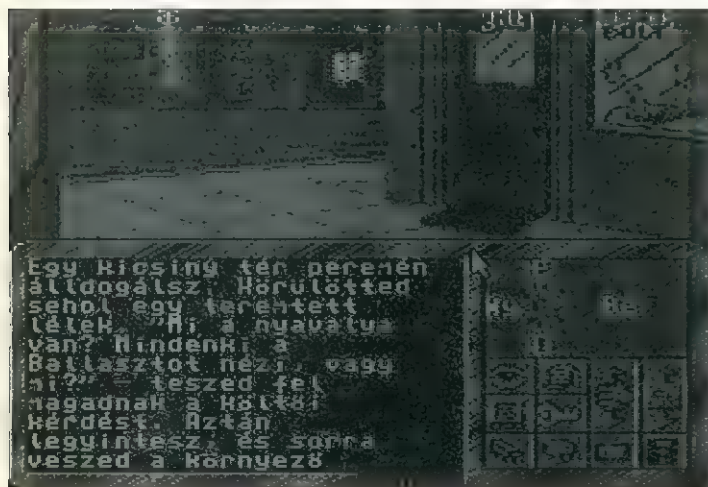


havonta megkapom. Nos, ha ezt komolyan gondoltam, akkor csalódnom kellett, valamiképp azonban mégis ez a küldemény mentett meg attól, hogy totális alkotói válságba sodródjam. A boríték ugyanis egy lemezt, és egy kísérőlevelet tartalmazott, melyben a Mantis Software közli velem, hogy készülőben van eddigi legnagyobb dobásuk C64-re, és a mellékelt lemezen egy demo megtekintése után jól tenném, ha némi hírverést eszközölnék a GURU nevezetű számítástechnikai magazin hasábjain. Nos, kedves Mantis, jó tett helyébe jót várj...

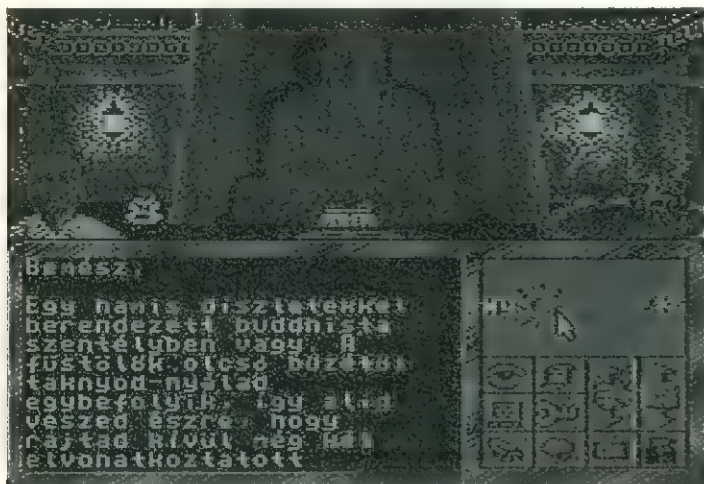
Íme, a MANTIS SOFTWARE legújabb produkciója, a POKOL

ha még némi referenciára van szükséged az alkotókkal és eddigi munkásságukkal kapcsolatban, nézz bele a Kastély című stuffba, /Nagy Zoltán, Herédi Attila - sztori és grafika, Gáspár Olivér - zene./ illetve a Gálya című game-be /Oléssák Róbert - szinte minden/. Ezzel aztán teljes mértékben bemutatásra került a Pokol Angyala II. teljes alkotógárdája.

Lássuk most tehát magát a Pokol Angyala II.-t. A Pokol Angyala II. /ezzel az agybasulykáló módszerrel lehet a legjobb reklámhatást elérni/, szóval a Pokol Angyala II. tulajdonképp egy ikonvezérelt szöveges grafikus kalandjáték, s mint ilyen, kifejezetten vetekedik a né-







hány éve megjelent hasonló jellegű külföldi szoftverekkel. Nem győzők mérgeledni azon, hogy eme alkotás és hasonzorú magyar társai miért nem akkor kerültek piacra. Na mindegy, lássuk inkább a kerettörténeteket. Előrebocsátom, hogy ez szinte szó szerint megegyezik azzal a szöveggel, amelyet az alkotók juttattak el hozzám. Az biztos, hogy a játék betöltése után ez biztos nem jutott volna eszembe.

A XXI. század cyberpunk Budapestjén járunk. Az általunk alakított főhős egy cyberspace-cowboy, aki egy kipróbálásra kapott szoftverrel fejest ugrik a mátrixba. Ott azonban - mikor betör a kiszemelt adatbázisba - zsíros bankszámlák helyett egy mesterséges Intelligenciával találkozik, aki meglepő dolgokat közöl vele: Ezek szerint a Mesterséges Intelligencia nem más, mint a Pokol Angyala, akit egy-

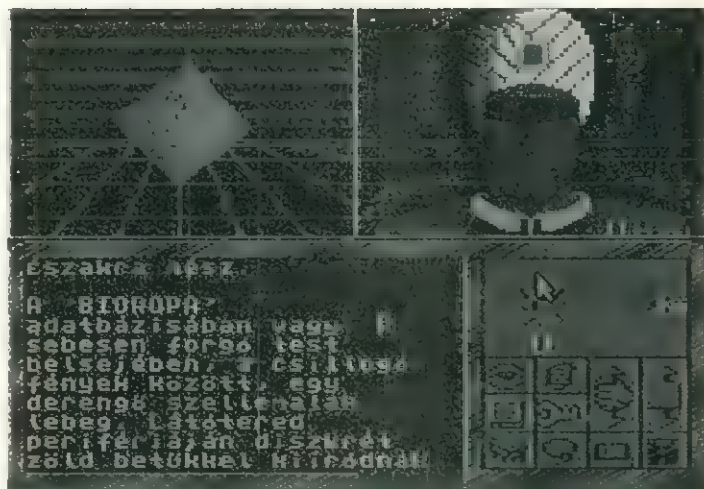
koron főhősünk - egy falusi bírő alakjában - legyőzött. Ám az örök ismét megjelent, s most bosszút óhajt állni elszenvedett sérelmeiért. E szavalt alátámasztandó, gyilkos erejű impulzusokkal kezdi bombázni a zso-két, akit az utolsó pillanatban egy ismeretlen valaki rejtélyes módon kiment a biztos agyhálóból. Itt kapcsolódunk a játékba, és természetesen az a feladatunk, hogy a Pokol Angyalt illetve jelen esetben a Pokol Angyala II.-t elpusztítsuk. Addig azonban persze rengeteg buktatót, cseleszövést kell túlélnünk, feltéve, ha teljesíteni akarjuk küldetésünket. És miért ne akar-nánk?! A program segítségével jó néhány egzotikus helyszínt barangolhatunk be, így például eljuthatunk Los Angelesbe, Bangkokba, vagy Angyalföldre. A modern csúcstechnológia vívmányait felhasználva számos alakkal futhatunk össze, akikkel a beszélgetés és harc

mellett mindenféle üzleteket is lebonyolíthatunk, sőt, a mátrixban való kalandozásra is lehetőségünk nyílik. Lássuk most tehát, a játék kezelését, irányítását, és a különféle ikonok használatát.

A képernyő alsó részén található az úgynevezett irányítópanel, mely egy szövegablakból, és egy ikonokat tartalmazó részből áll. Az előbbiben a program által küldött újabb és újabb üzeneteket olvashatjuk el, az utóbbi pedig újra két részre osztható: Az egyik részben a funkciók között váltogathatunk a kurzorbillentyűk vagy az irányítókarral segítségével. Felül egy iránytű mutatja az adott pillanatban a lehetséges irányokat, alul ikonokba gyűjtve a

vagy a tűzgomb lenyomására vár, azután folytatja a kiírást.

Alattuk két különböző HASZNÁL ikon látható. Ezek közül az első, amelyik egy MONITOR ábrázol, egy a VIZSGÁL-hoz hasonló menüt tár elénk. Ezzel lehet pl. olyan cselekvéseket véghezvinni, mint ajtók kinyitása, becsukása, ruhafélék felvétele, levétele, skillchipek beültetése és kivétele, illetve egyéb tárgyak speciális használata. A másik ikon, amelyik egy KULCSOT ábrázol, két tárgy együttes használatát teszi lehetővé. Ehhez két menüből két tárgyat kell kiválasztanunk. Először a nálunk lévő tárgyakat tárja elénk a program, majd ezek közül kiválasztva a megfelelőt a céltárgyat is meg kell adnunk hozzá,



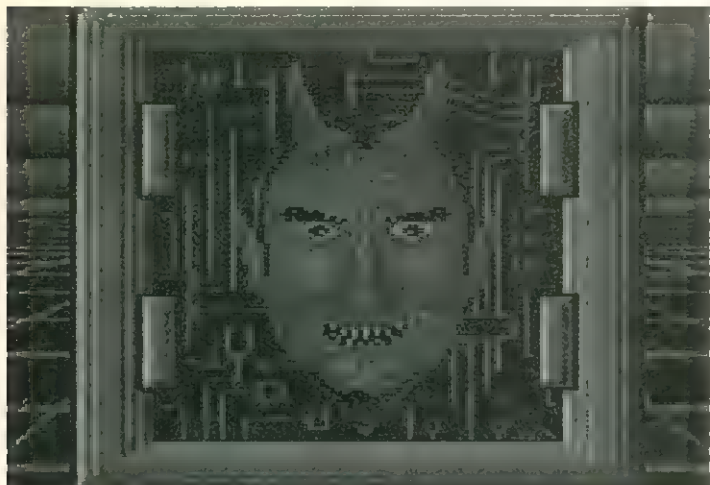
fontosabb cselekvési lehetőségek vannak csokorba gyűjtve. A bal felső sarokban található a SZEM ikonja, amellyel vizsgálódni, sőt mi több, egyenesen nézelődni lehet. Erre clickelve egy menüsor jelenik meg, amely a helyszínen jelenlévő valamennyi szereplő, tárgy és egyéb cuccos balhék listáját tartalmazza. A Joy segítségével választhatjuk ki a nekünk megfelelőt. Az EXIT menüpontot választva, vagy a Run/Stop billentyűt lenyomva, cselekvés nélkül hagyhatjuk el a menüpontot. Az ettől jobbra lévő PAPÍRFECNI ikon a helyszín leírását tartalmazza, illetve írja ki újra a szövegablakban. Hosszabb szövegek kiírása közben a szöveg tördelésére is sor kerülhet, ilyenkor a program egy billentyű

vagyis azt, amihez vagy amelyen használni óhajtjuk. Ez már a helyszín bármelyik tárgya lehet. Csak az értelmezés kedvéért, ha például szílszerűen egy kulcsot akarunk használni egy ajtón, ez azt jelenti, hogy a kulccsal megpróbáljuk kinyitni, vagy becsukni az ajtót.

Az eddig felsorolt négy ikon mellett még további két olyan található, melyek egyenként három-három különböző, de logikailag összetartozó funkciót egyesítenek magukba. Mindkettő egy-egy központi ábrát, és egy-egy felfelé, ill. lefelé mutató nyilat tartalmaz. A bal oldali a tárgyak mozgatására szolgál, azaz a felső nyílra clickelve egy tárgyat felvehetünk, az alsóval letehetünk, míg a kö-



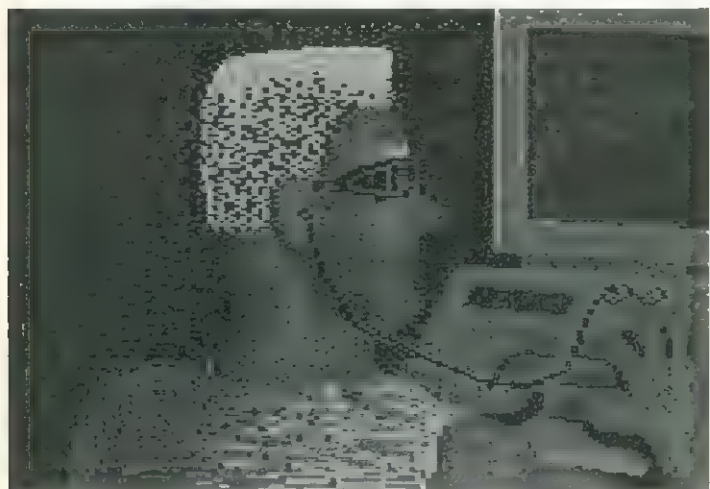




zépen látható kép a nálunk és rajtunk lévő tárgyakat listázza ki. Magyarul ezt INVENTORY-NAK nevezzük.

A jobb szélső ikoncsoport hasonló munkamegosztásban a képernyő görgetését végzi. A nyilakkal az üzenetablak tartalmát tudjuk fel-le scrollozni, a középső téglalap pedig újra a szövegmező végére ugatja az ablakot, hiszen az újabb kiírások mindig az előzőek alá kerülnek, s ha látni szeretnénk őket, mindig vissza kell lépünk ide. Ezek a funkciók egyébként a HOME/DEL/F1 billentyűk lenyomásával is elérhetőek.

Az ikonmező legalsó sorának első szimbóluma, amely egy



ramchiptet ábrázol, a MÁTRIX-BA való belépést, illetve az onnan történő kilépést valósítja meg. Ehhez előbb persze magunkhoz kell vennünk a CYBER-

DECKET, és egy olyan helyre kell mennünk vele, ahol CYBER-JACK is található.

Tőle jobbra a BESZÉL ikon leledzik, ezzel a játékban szereplő több tucatnyi kommunikációra kihezegetett élőlényrel lehet különféle értelmes beszélgetést folytatni. Ha csak egyvalaki van a közelünkben, a program automatikusan őhozza fordul. Ellenkező esetben előbb a beszélgetőpartner személyét kell kijelölnünk a rendelkezésre álló felek közül. Ezután a lehetséges beszéd témák következnek, majd a megszólított szereplő reakciója közeledésünkre. Ez a lista a játék menete folyamán folyamatosan bővülni fog, hiszen, ha valaki megemlíti egy

újabb témát, arról a későbbiekben már másokat is megkérdezhetünk. Mellette látunk egy olyan ikont, melyről első ránézésre nem dönthető el egyér-

telműen, mit is ábrázol. Lehet bankjegy vagy HITELKÁRTYA, esetleg csekkfüzet, mindenkinek ízlése és fantáziája szerint. A lényeg az, hogy különféle üzleti tranzakciók bonyolíthatók le általa a játék szereplői felé. Megvásárolhatunk, vagy eladhatunk egy-egy tárgyat, persze ha a megcélzott illető is hajlandó az üzletre, továbbá pénzt is kunyerálhatunk tőle, vagy adhatunk neki, illetve a boltokban vásárolhatunk is ezt-azt.

A jobb alsó sarok LEMEZ ikonja a szokásos lemezműveletek elvégzésére szolgál. Állásokat

hoz illő zenét is tartalmaz, előre láthatólag 1995 tavaszán kerül majd a boltokba. Feltéve, ha sikerül kladót találniuk az alkotóknak. Persze, miután lényeges minőségi kifogás nem merülhet fel a szoftverrel kapcsolatban, bízhatunk abban, hogy a mezei felhasználó is mielőbb a drive-jába támkódheti a Pokol Angyala 2.-t. A türelmetlenek részére pedig felajánlok egy Commodore 801-es prntert, hogy a matrix-ba való ugrálást addig is gyakorolhassák.

Dzsambo "Cyber" Steven



menthetünk ki és tölthetünk be lemezzel illetve lemezre, vagy - minő meglepő újítás - memóriába, illetve memóriából. Erre szolgálnak a RAMSAVE és RAMLOAD parancsok. A DIR-rel kezdődő funkciók esetén nem kell begépelnünk a file nevét, hanem a lemezen található és a képernyőre kiíródó kimentett állások közül választhatjuk ki a megfelelőt, a korábbi menükhöz hasonlóan. Akár le is törölhetjük, vagy át is nevezhetjük a kimentést tartalmazó file-okat, valamint ugyanígy rendszeresen újra is kezdetjük a játékot. Nos, most már abban a remek és kivételes helyzetben leledzünk, melyben minden további gond és bonyodalom nélkül ugorhatnánk fejest a mátrixba, azaz neki a tesztelésnek. Fájdalom azonban, a játék legteljesebb verziója, mely csekély hat lemezdoldalon fog elterülni, és mintegy 150 helyszínt, s a helyszínek hangulata-

U.I.: A Mantis Software által küldött demolemez mintegy bonuszként tartalmazott egy vadozatú C64-es Minesweeper átiratot is, mely a kísérőlevél tanulsága szerint a Pokol Angyala II. melléktermékeként született. Hogy egy kalandjáték kódolása közben hogyan jöhet létre egy logikai játék azt nem tudom, igaz, nem is tartozik rám. A kivitelezés viszont nem rossz, de meg kell jegyezni, hogy egy ízben egy egy aknával is érintkezett. Sebaj. Mit is mondott Chaplin-Hitler a Diktátor című filmben, miután végignézte a sapkába épített ejtőernyő kipróbálójának aszfalton történt széttoccsanását?

- Hát igen! Ezt még azért tökéletesíteni kell!

Persze, ezt csak azért írtam, hogy ne csak csupa jóról szóljon a kritika. És ez az oldal is befejezjen végre.



# RÚNA

## FANTASY & SF SZEREPIJÁTEK MAGAZIN



### SF ÉS FANTASY NOVELLÁK

Ian Watson, Poul Anderson, William Gibson,  
Wayne Chapman és még sokan mások...



### A STAR WARS UNIVERZUM

Naprendszerek, új űrhajók és eszközök ismertetése, a Birodalom gépezetének működése, kalandmodulok és George Lucas szörnyei.



### FILM-, CD-ROVAT, KÖNYVAJÁNLAT

Folytatódik-e a Highlander? Forgatják-e már a Conan új epizódját? Mit tervez a Cherubion? Hová tart a Galaktika?



### A VALHALLA PÁHOLY HÍREI

Hol, mikor, mennyiért? – Válaszok a könyvklubhoz érkezett levelekre. Szerepjátéklklubok címei, rendezvények és időpontok



### SZEREPIJÁTEKISMERTETŐK ÉS KIEGÉSZÍTŐK

M.A.G.U.S., AD&D, Cthulhu, Warhammer kalandmodulok, cikkek és kritikák

**KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!**  
**MEGJELENIK HAVONTA, 84 OLDALON**



# A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Negyedik  
negyedéves  
ajánlata

1994. október 1-től  
1995. január 1-ig



Tisztelt Klubtagunk!

Köszönjük bizalmát, mellyel megtisztelt bennünket, mikor belépési nyilatkozatát eljuttatta kiadónk címére!

Örömmel értesíthetem arról, hogy a Valhalla Páholy Könyvklub működési területe kibővült. A jövőben nemcsak Valhalla Páholy könyveket rendelhetnek tagjaink, hanem más sci-fi-vel és fantasy-vel foglalkozó kiadó választéka is feltűnik ajánlatunkban. Elsőként a Móra Könyvkiadó Galaktika Fantasztikus Könyvek szerkesztősége, és az Ámon Kiadó csatlakozott klubunkhoz, azonban további tárgyalásokat is folytatunk.

Az alábbiakban néhány fontos információt közlünk, egyúttal segítséget kívánunk nyújtani a választáshoz 1994 IV. negyedévében megjelenő köteteink közül.

Kérjük, tanulmányozza a listát, válasszon, ha tetszik, és szeptember 30-ig adja postára az újságban, vagy bármelyik Valhalla könyvben található kártyán kívánságait! Amennyiben a későbbiekben jutna eszébe megrendelni az alább felsorolt kötetek valamelyikét, akkor se tévovázzon – juttassa el hozzánk megrendelését, s amennyiben módunk van rá, teljesítjük azt.

Mindazoktól, akik számára valamilyen fennakadást okozott eddigi tevékenységünk, szíves elnézést kérünk, de – legnagyobb örömünkre – a taglétszám oly mértékben felduzzadt, hogy a belezáródás időszaka kissé elhúzódtott. Türelmüket köszönjük.

Azoknak, akik már tavaly is tagjaink voltak, de a választott könyveik nem kerültek megjelentetésre, nem kell újra megrendelniük ezeket a könyveket, ha újra feltűnnének a listán, mert a tavaly beérkezett megrendeléseket – függetlenül attól, hogy idén is klubtagunk maradt-e – mindenképp teljesítjük.

A megrendelések megkönnyítése érdekében a Rúna és a Guru magazin közepén, valamint a Valhalla könyvek utolsó oldalainak egyikén megtalálhatják levelezőlapunkat. Kérjük gondosan töltsék ki:

- keresztet húzva a kiválasztott kötet(ek) előtti kis négyzet(ek)be, attól függően, hogy ingyenesen (az évi négy kötet terhére) vagy a 10%-os kedvezménnyel kívánja megkapni;

- a tagsági számot pontosan beírva;
- és kereszttel megjelölve az odatarozó négyzetet, amennyiben a Valhalla Páholy Könyvesboltban (1063 Budapest, Szinyei Merse Pál u.1, Tel: 269-5038) személyesen kívánja átvenni.

Kérjük továbbá, hogy tiszteljen meg minket azzal is, hogy a levelezőlapra bélyeget ragaszt!

## VALHALLA PÁHOLY

**Frank Herbert: Dűne ereitnekei**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. október 4-5.**

**Fogyasztói ár: 419 Ft**

A Dűne-sorozat ötödik kötetében új erő jelenik meg a galaktikus politika színpadán: a Bene Gesserit tanainak egy részét felhasználó, az elveket kifecajító Tisztelendő Anyák szektája. Terveik közt előkelő helyen szerepel a tudatfágító Fűszer forrásának elpusztítása...

**Poul Andreson: Időjárőr 2.**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. október 12-13.**

**Fogyasztói ár: 379 Ft**

A klasszikus ciklus újabb keletű novelláiban Everard és járőrtársai tovább kalandoznak a messzi múltban, a távoli jövőben, hogy megóvják az idővonal integritását a történelemre leselkedő veszélyektől.

**Dave Wolverton: Szökevények**

**(Star Wars-sorozat)**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. október 19-20.**

**Fogyasztói ár: 399 Ft**

A ciklus következő kötete (akár a már megjelent *Különbéke*) az Új Köztársaság megalakulásának idején játszódik. Leia Organa hercegnő érdekházasságra készül egy ingadozó bolygórendszer urával – Han Solo, a koréliei csempész azonban merőben más eszközökkel tervezi befolyásolni a galaktikus politikát.

**Rob MacGergor: Indiana Jones és a Hét Fátol**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. október 25-26.**

**Fogyasztói ár: 379 Ft**

Indy és társai tovább folytatják a kutatást Merlin után, akinek titkát – akárcsak az életét és a halálát – a titokzatos Hetedik Fátol vigyázza...

**R.A. Salvatore: Kristályszilánk**

**(A sötét elf trológia folytatása)**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. november 2-3.**

**Fogyasztói ár: 389 Ft**

A Sötét elf-trológia hőse, Drizzt és társa, a nagy tettekre hivatott ifjú Wulfgar egy Démoni Létsíkról átkerült mágikus tárgyért küzdenek az Elfeledett Birodalmak ezer veszéllyel teli földjén.

**Kevin J. Anderson: Az Új Rend**

**(Star Wars-sorozat)**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. november 9-10.**

**Fogyasztói ár: 399 Ft**

Luke Skywalker visszatér ifjúkori küzdelmeinek színhelyére, hogy mesterének útmutatása szerint Jediket neveljen, s létrehozza a fénykardforgatók Új Rendjét. A még létező Birodalom azonban meg-



neszeli szándékát, s kezdetét veszi a küzdelem...

**Martin Clark Ashton: Shadoni krónika (Új M.A.G.U.S. regény!)**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. november 15-16.**

**Fogyasztói ár: 389 Ft**

Az Ynev-cikus újabb fejezete egy démonimádók véréből való, ám Shadonban nevelkedett gyermek történetét beszéli el. A fiatalember még nem fejezi be mágikus tanulmányait, mikor nehéz helyzetbe kerül: meg kell oltalmaznia az őt befogadó várost a Krán által feltüzelt nomádok dühétől...

**William Gibson: Mona Lisa Overdrive**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. november 21-22.**

**Fogyasztói ár: 399 Ft**

A cybertér-ciklus harmadik kötetének háttérül a világot uraló zaibacuk, mammutvállalatok háborúja szolgál. Fiatal hősnője – apja veresége miatt – menekülni kényszerül otthonából. Egyetlen kísérője egy holografikus testőr – a XXI. századi városdszungenben azonban csak hamar még különösebb társakra lel...

**Fritz Leiber: Kardok a Halál ellen**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. november 29-30.**

**Fogyasztói ár: 389 Ft**

A két letört kalandor, Fafhrd és a Szürke Egerész bosszút esküszik a szerelmeiket elpusztító Halál ellen. Elhatározzák, hogy – egyéb csecsebecsék mellett – elorozzák és áruba bocsátják a könyörtelen lény maszkját...

**Rob MacGregor: Indiana Jones és az Özönvíz legendája**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. december 1-2.**

**Fogyasztói ár: 389 Ft**

A legyőzhetetlen régészprofesszor ezúttal Noé bárkáját kutatja Örményország vad hegyei közt – s a változatosság okáért nem a náccal, hanem Sztálin titkosügynökeivel kell megküzdenie...

## **GALAKTIKA FANTASZTIKUS KÖNYVEK**

**Isaac Asimov: Második Alapítvány**

**Tervezett megjelenés: megjelent**

**Fogyasztói ár: 298 Ft**

A sci-fi irodalom mindenkori remekműveinek egyike az Alapítvány-trilógia, melynek befejező kötete most megújult formában kerülhet az olvasók kezébe. Nem árt ismerniük azoknak sem, akik az amerikai szerző kései munkáival kezdték kalandozásukat a képzelet világában – hisz tudnivaló, az alapítványi és a robotkultúra a látszat ellenére egyazon univerzumban létezik...

**Isaac Asimov: Robotok és Birodalom**

**Tervezett megjelenés: megjelent**

**Fogyasztói ár: 448 Ft**

A kései, „hézagpótló” kötetek leghíresebbike az emberiség válaszfűjének krónikája. Melyik ösvényen járjon fajunk – a belterjes robot-kultúra vagy a birodalmi terjeszkedés hagyományát kövesse? Csattanós válasz azoknak, akik Asimovot régimódinak, regényeit „sterilnek”, igazi konfliktusoktól mentesnek tartották: a 90-es évek bestseller-listáinak egyik élőlovasa!

**Isaac Asimov: Az Alapítvány pereme**

**Tervezett megjelenés: megjelent**

**Fogyasztói ár: 488 Ft**

Asimov a 80-as évek derekán ezzel a kötettel, a Második Alapítvány közvetlen folytatásával tért vissza a science fiction-höz. E regény a talpköve törekvésének, mellyel ifjúkora két nagy témáját „összeöltetni” igyekezett. Az Alapítvány ifjú tanácsnokának kutatása a misztikus Föld bolygó után megdöbbentő eredménnyel zárul...

**Ursula K. LeGuin: Tehanu**

**Tervezett megjelenés: megjelent**

**Fogyasztói ár: 298 Ft**

Az SF és a fantasy műfajban egyaránt kiemelkedőt alkotó írónő Szigetvilág-ciklusának újabb kötete, mely egészséges egyensúlyt teremt a „lágys” és a „hősi” irányzatra jellemző elemek közt.

**A. D. Foster: Mankóval a világűrbe**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. megjelent**

**Fogyasztói ár: 348 Ft**

A „kemény” filmregényeiről ismert szerző, ha a maga örömeire alkot, rendszerint szatirikus hangvételben ír – nem kivétel ez a kötet sem. Egy üzemzavar következtében a hivatásos kapcsolatteremtők helyett nyugdíjas különítmény indul az űrbe, hogy az onnan figyelő idegenekkel kapcsolatot teremtsen...

**Edgar Pangborn: Hamis tükörkép**

**Tervezett megjelenés: megjelent**

**Fogyasztói ár: 298 Ft**

Egy álmos földi városkába két marsbéli érkezik, hogy megszerezzen *valamit*, ami még az emberiség túlélésénél is fontosabb e furcsa idegen faj számára. Véres háború veszi kezdetét, melynek célját, értelmét senki nem ismeri...

A klasszikus sci-fi történet a szerző szenvedélyes hitvallása az emberi faj védelmében.

## **ÁMON KIADÓ**

**J. Robert King: Az Éjfél szíve**

**Tervezett megjelenés: megjelent**

**Fogyasztói ár: 260 Ft**

Bosszú – csak ez a szó jár Casimir fejében. Bosszú ártatlanul meggyilkolt anyjáért, a szenvedésekért, melyben tíz éven át bőven volt része. Kétségbeesésében egy ősi átokhoz folyamodik – s ez a leg súlyosabb hiba, amit élete során elkövet...

Az Éjfél szíve a Ravenloft világ sötét hatalmasságait és szörnyetegeit bemutató harmadik fantasy-történet.

**Elaine Bergstrom:**

**Sötét Lelkek szőnyege**

**Tervezett megjelenés: megjelent**

**Fogyasztói ár: 260 Ft**

A negyedik Ravenloft-regény története egy titokzatos hatalmú varázstárgy körül bonyolódik.

**Peter Morwood: A Ló-Úr**

**Tervezett megjelenés:**

**1994. szeptember**

**Fogyasztói ár: megállapítás alatt**

Aldric, akit Gemmel, a varázsló nevelt fel s bocsátott próbára a Kék Hegyekben; akit az Özvegycsináló pengéje jelölt meg, világának legnehezebb feladatát vállalta fel. Hamarosan útnak indul...

Egy fantasy-univerzum ifjúkorában játszódó saga első kötete; lenyűgöző olvasmány.

A Valhalla Páholy Könyvklub fenntartja a változtatás jogát.

Köszönjük figyelmét:

Novák Csanád





Rettenetes. Borzasztó. Ilyenkor újév elején mindig megdöbbenek, hogy milyen gyorsan múlik az idő. Ha jól számolok, akkor kedvenc kis GURU bébink kezd felnőni, ugyanis így papír formában a negyedik évbe kezdünk bele. Ami ugye nem semmi. Sőt. Szóval már megint azt kell mondjam a tisztelt olvasóközönségnek, hogy bujék, mert ugye ilyesmit szokás ilyenkor belerőfogni úgy igazi malac módjára a kedves barátaink fülebe. Namost ugye az új az adott, a boldog az már nem biztos, de azért van néhány módja, hogy az ember jól érezze magát. Például szerintem ragadatok tollat és azonnal fizetsek elő a GURU-ra, mert az biztosan egy jó dolog. Például azért, mert lehet vele mindenféle dolgokat nyerni, vagy azért is, mert némileg olcsóbban juthatok hozzá az újsághoz, és persze az sem utolsó szempont, hogy az év közben esedékes árváltozások miatt nem kell rettegni és hosszú leveleket írni a sok áremelés miatt. Akkor most az önreklámról ennyit, lehet örvendezni mert 3. 2. 1 és kezdődik a show, ami nem jöhetett volna létre, ha nem csinálom meg.

## Brazil féle Amiga Help

Mi mással is kezdeném az új évet, mint ezzel a kis kitérővel? Szerencsére semmi hosszabb mondanivalóm nincs, csak annyi, hogy még mindig lehet kérni az Amigás Infókat, amiket továbbra is ingyen és bérmentve felveszek és elküldök mindenkinek, aki egy lemezt és válaszborítékot küld. Felhívnam minden kispajzós figyelmét, hogy csak azokat a lemezeket tudom visszaküldeni, amelyek meg is érkeznek! Ezt csak azért említem meg, mert volt már olyan, hogy valaki reklámlált amiért nem küldtem vissza az anyagot. Kisdobos becszóra mondom, hogy nem egy ötletes lemezgyűjtési akcióról van itt szó, ami megérkezik azt visszaküldöm. Legfeljebb nem ér oda.

## Bizonyíték az előzőkre

Jelentkezési lap - TÁBOR - Velence (...) (Keresztési Péter, Gyöngyös)

Nemnemnemnem. Mielőtt valaki is arra gondolna, hogy már lehet jelentkezni az új táborra, gyorsan közlöm, hogy ez még az előzőre érkezett. Érkezési dátum: 1994. 12. 06. Csak azért raktam be ide, hogy aki esetleg a feladott levelét, lemezét vagy akármilyét keresi az gyorsan nyugodjon meg, előbb-utóbb úgy látszik mégiscsak megérkezik hozzánk. Tudjátok: jobb későn, mint soha...

## Szakmai tanácsadás

Hello Brazil! Az újság szuper. Az összes szám megvan. Az ára is elfogadható. Lenne pár kérdésem és nagyon örülnék ha válaszolnál rájuk.

1. Amiga 500-on hogyan lehet megvalósítani a magyar billentyűzetkiosztást? Betűkiosztást hogyan lehet betölteni?
2. Létezik-e Amigára a Test Drive III?
3. Hogyan lehet megcsinálni, hogy az Amiga 500-as külső lemezegységről is tudjon tölteni? (Géring József, Kaposvár)

Sokan mondták már, hogy milyen jó lenne ha végre normális dolgokról is írnék itt a levóban. Hát tessék, ne mondja senki, hogy

semmi komoly dologról nem írok.

1. Erősen kétféle, hogy az Amiga 500-ba bármiféle betűkiosztást bele lehetne tölteni. Legalábbis nekem ezalatt a néhány év alatt ilyesmi még nem sikerült, amióta ilyen géppel rendelkezem. Keresz rá inkább valami billentyűzet átdefiniáló programot. Ilyenről már a GURU-ban is írt JOCO, csak nézz utána a PD zónában.

2. Tudommal nincs.

3. A módszer rettenetesen egyszerű: hozzá kell kapcsolni a géphez. Tudod van ott hátul egy csatlakozó ami fölül az van írva, hogy External Drive. Na oda kell bedugni a külső floppy csatlakozóját... Kapcs ford, illetve komolyan: ha nem tölt a darab, akkor jobb lesz ha elviszed szervízbe a gépet. Ha pedig esetleg arra gondoltál, hogy miként kell onnan bootolni, akkor:

1. Ha Amiga 500-asod van akkor sehogy, kivétel, ha nincs olyan programod, ami ezt megcsinálja neked.

2. Ha Amiga 500 Plus a szóban forgó gép, akkor reset után nyomd egyszerre az egész két fülét és kapsz egy menüt, ahol kiválaszthatod, hogy melyik egységről bootoljon a gép.

(3. A legbiztosabb módszer egy kapcsoló beépítése, amely az egyik CIA chipnek (a floppyhoz közelebb levőnek) cserélgeti a 13. és a 14. lábát. Ezt lehetőleg hozzáértő egyén valósítsa meg! - M. D. Jon)

## Computer Karácsonyi élmények

Hi mélyen tisztelt GURU team! Úgy gondoltam, hogy ti azt gondoljátok, hogy én azt gondolom, hogy ti azt gondoljátok: vajon milyen lehetett a Computer Karácsony az idén (1994) a nagyközönség szeméből nézve. Nos, ha nem baj akkor most válaszlok erre. Mivel én idén jártam árrafelől először, kérem az öreg tapasztalt Computer Karácsonyozókat, hogy ne hussogjanak le ha hülyén értekelek. Szerintem az egész jó volt, bár a PC középpontúság rányomta bélyegét a lelkemre (magyarul sok PC, kevés Amiga). A shareware programok másolása csak ott lett elrontva, hogy amire megérkeztem már kb. 121-en ülték a gépek előtt. Tudjátok messze van ám Bonyhád (160 km). Az első emeleten a bemutatók csúcsosak voltak, de itt is csak PC CD. (A másik dolog ami nem tetszett az az volt, hogy 50 gépből kb. 32-n a Doom II működött. A konzolok közül is ott volt egy pár amint vizuálisan. Főleg a 3DO tetszett... Amúgy láttam ám a GURU standot is! Voltatok egy páran, de én azért mégsem fértem oda, ugyanis közel 3/4 óráig tolongás után ennyit írtam! (kb. 5 cm) jutottunk közelebb, pedig szívesen beszélgettem volna veletek. Vlttem is ajándékokat nektek, de sajnos nem tudtam odaadni, így hát majd elküldöm postán. Ami hiányzott még a Karácsonyról az egy jó idegenvezető lett volna. Ugyanis aki belépett oda, az 1-2 ezer kavargó emberen kívül mást nemigen láthatott. Egészében véve jó volt, de azért nem kéne így elhanyagolni a régi idők nagy gépeit. Ebben a levelemben nem írok verset, mert majd úgy is küldöm az ajándékomat és abban lesz egy pár. Inkább rajzolj egyet. Sehonnai Biftang András (más néven Klujber András, Bonyhád)

Úgy látszik lassan Sehonnai barátunk is fix szereplőjévé válik a levóban, de mondjuk ez nem túl nagy baj, mert legalább ő egy normális fazon. Na szóval, azaz léz, szóval Computer Karácsony vagy mifene. Hát nem mondom, volt egy kis tömeg a GURU standnál, de ha egy kicsit erőszakosabb vagy, biztos odafértél volna. Persze az erőszakosságot nem várhatom el egy költőtől, mitöbb egy normális embertől, csak gondoltam megemlítem ezt az egyetlen módot amivel a tömegben át lehetett volna jutni. Kár, szívesen dumáltam volna én is egy kicsit személyesen. Persze lehet, hogy csalódott voltam, hiszen nálunk sem volt semmi Amigás újdonság, mivel nem tudott megjelenni időben a GURU, viszont látható volt legújabb termésünket a CD GURU-t, amitől lehet, hogy nem érezted volna nagyon jól magad, hiszen az is PC-hez való. Esetleg dísznek se rossz, bár annak egy kicsit talán drága 990 forintért (Ez itt a reklám helye!!! Ez itt a reklám helye!!!), így aztán azt kell mondom, csak annak éri meg akinek PC-je van CD-ROM egységgel. És ha jól sejtem neked olyan nincs, de ettől egyáltalán ne érezd fél vagy még kevesebb embernek magad, sőt. Így legalább megmenekülsz egy nagy adag gliccsből, amint mostanában multimédiás játékoknak szokás nevezni. Azért örülök, hogy mégis jól érezted magad, és remélem ezzel nem voltál egyedül. Csak úgy megemlítem, hátha érdekel valakit, hogy több mint ötezer látogatója volt az idei, akarom mondani tavalyi Computer Karácsonynak, ami igen szép eredménynek mondható, és ami még jobban tetszik az az, hogy a látogatók majd egy tizede CD GURU-val masírozott haza. Többen nem tudtak volna, mert összesen ennyink volt, de szerencsére rendelni még lehet (Ez itt a reklám helye!!! Ez itt a reklám helye!!!). Remélem jövőre sikerül majd eljutnod a GURU standig, több Amigát látsz majd és ugyanolyan jó, vagy inkább jobban érezd magad, mint az idén. Egyébként bocs, hogy egyfolytában a CD GURU reklámot zengtem, de nem tudtam megállni, mert mitagadsz, azért az most egy kicsit a szívem csücske.

## Joypad meg egyebek

Helló Brazil! Nos képzeld, hatalmas fordulatot vett az életem mióta megjelent a Joy-pad! Hogy miért? Hát most megosztom veled és a GURU levóját olvasókkal! Nos jelenleg lázasan gyűjtöm a PC GURU, GURU és Joypad újságokat. (Jól tesszed. - Brazil) Bár előfizetője nem vagyok lapjaitoknak, de minden hónapban megveszem őket. (Pedig hidd el, jobban járnál ha előfizetnél. - Brazil) De az az igazság, hogy kb. 1 hónapja adtam el a 486DX2-est és a kapott összeghez már gyűjtöm a zsugát! S hogy ennek mi köze van a JP-hez? Hát csak annyi, hogy olyan híreket olvastam a JP 94/2-es számában, hogy úgy éreztem el kell adjam a PC-met és beruházok majd egy SUPER konzolra. Én a PC-t főleg játékra vettem, de ma már úgy látom (biztos van aki nem így látja), hogy lassan a konzolok egyeduralkodóvá válnak a játékok terén. Mint ahogy te is írtad Brazil valamelyik GURU levójában! Sőt a 32 bites konzolok már túl is szárnálnak teljesítményben egy 486DX2-ön!



No azért itt pontosítanék egy kicsit. Az így ebben a formában nem igaz, hogy a konzolok egyeduralmukodóvá válnának a játékok területén. Való igaz, hogy mostanában rengeteget fejlesztenek konzolokra, de azért pl. a PC játékpiacon sem fog kongani az ürességtől, hiszen egy gépre addig írnak programokat, ameddig van rá kereslet, PC-ből pedig irratlan mennyiség van. Az persze már egy másik kérdés, hogy milyen a játékok minősége. Szerintem egy jól megírt konzolos játék össze sem hasonlítható a PC-s játékokkal. Kivételek persze vannak, de hiába a PC-k hatalmas teljesítménye, a VGA grafika, az ilyen-olyan hangkártyák, valahogy mégis elég gyenge az összehatása az új konzolokéhoz képest. Hogy mást ne mondjak, a Sega Saturn, a Sony PSX vagy a Nintendo nemjuteszbeaneve nagyságrendekkel jobb mint egy feltuningolt PC, ráadásul majdhogynem olcsóbb is. Nem is beszélve arról, hogy a ma jónak számító DX2-esek aggasztóan kevésnek kezdenek tűnni, bár ez az én szememben már a neveltségesség határát súrolja. A játékokat előbb-utóbb pedig mindenképpen meg KELL venni, nem azért, mert nem szép dolog a kalózkodás, hanem azért, mert a programok nagy része a nem túl távoli (sőt közel) jövőben szinte kizárólag csak CD-ROM-on jelenik meg, amit ugye nem olyan egyszerű másolni. A játékok pedig kb. ugyanazok lesznek a PC és a konzolok esetében, csak a minőség erősen jobb a konzoloknál, arról nem is beszélve, hogy a PC programok nagy többsége egy nagy glóccs, nyálfolyás, multimédiának kiktartott szemét.

Amúgy a PC-m eladásának volt még egy másik ÓRIÁSI oka is! Ez az ok a géphez való cuccok pl. hangkártya, videokártya stb. meg a méregdrága javítások ára és a cuccokhoz való anyagi költségek nem bírása volt! De ma már ezen gondok nem, az én vállam, hanem a volt gépem mostani tulajdonosa vállalja nyomjók.

Na igen. Ezért haragszom én is az egész PC-s világra. Az egész egy nagy átverés, csak az embereknek egy kis része veszi egyelőre észre, hogy hülyének nézik őket. Mert ugye mindig kell venni egy kis RAM-ot, gyorsabb videokártyát, nagyobb vinyót meg meggyebet, végül aztán az egész gépet kell nagyobbra cserélni és így tovább... Cserébe azonban az esetek nagy többségében rettenetesen silány minőséget kapunk cserébe. Persze vannak jó, sőt nagyon jó PC programok, de nem olyan túl sok. A most felháborodó PC tulajdonokat még gyorsan megelőtti nem késő megkérnem arra, hogy a hirtelen felindulásból elküvetett súlyos levélírás megtörténte előtt azért gondolkozzanak el egy kicsit.

Na most lenne 1 kérdésem! Mondjuk ha én 3DO-t akarok venni, mennyit kell még aludnom, hogy megvehessem? És tudsz-e olyan helyet, ahol a gépet árusítani fogják? Amúgy hallottam mostanában új gépről, méghozzá a Philips CD-i-ről és valami Panasonic 64 bites csodáról is!

Fogalmam sincs, hogy mennyit kell aludnod, mert ez erősen attól függ, hogy milyen alvó vagy és hogy mennyi pénzed van. Azt nem tudom, hogy itthon ki fogja árulni, de mintha lenne valaki, bár lehet, hogy most hülyeséget mondtam. A CD-i pedig sem nem új, sem nem jó, a Panasonic csodája pedig a 3DO. Csak úgy megjelzem, hogy PC-be való 3DO kártya is van már.

Na és most rátérnék egy másik égető témára is, a Joypadra! Na most az mindenki tudja, hogy egy hazai konzolos nem turkál a lapok között! Ennek az az oka, hogy csak 1 konzol lap létezik Magyarországon! Hát most kezdjük el boncolgatni ezt a szerencsétlen 34 oldalas GURU által kiadott újságot! (Muszáj már megint? - Brazil)

1. téma: az újság előnyei.

2. téma: az újság hátrányai és hiányosságai.

1. Először is az nagyon jó, hogy színes az újság. Viszonylag elég gyorsan informál hard-ware és software újdonságokról! A posztteret is jó dolognak tartom (de erre a hátránynál még visszatérek), a tippadó oldalakra nincs mit mondanom, aki akarja használja! Evvel be is fejeztem az előnyöket. Készülj fel Brazil, mert a hátrány hosszabb lesz. (Tudtam. Valahogy mindig így van ez. Bár előbb-utóbb meg lehet szokni. Már az is valami, ha valaki egy kis jót is ír valamiről. Oké, felkészültem, lássuk a hátrányokat. - Brazil)

2. Az nagyon feltűnő, hogy mindig késik vagy kimarad az újság! Ha már az van belenyomtatva, hogy havonta jelenik meg, akkor az októberi szám ne novemberben jelenjen meg! (Ezekre a gondokra lassan már nem tudok mit válaszolni... - Brazil) A fentiekben már szóltam a posztterről mert amilyen jó, olyan rossz is! Mert ti 4 oldalnak beszámoltátok a lapban és az idegesítő egy ilyen rövid újságnál! Az újság rettenetesen rövid, lehetne 70 oldalas is levorovval együtt 250 forintért! (Na erre kíváncsi lennék, hogy ma Magyarországon 250-ért ki tudna kiadni egy 70 oldalas színes újságot ekkora példányszámban. Azért viccnek jó volt! - Brazil) Le-döbbsentem viszont a 6 oldalas ECTS beszámoló! A GURU 16 oldala után én legalább 10 oldalasnak hittem! A játékokról legalább 2 oldalon írhatnátok mert 1 oldalba nem lehet összefoglalni csak összegecsapni a játék leírását! Kitűnik, hogy a KONZOL játékokkal nem nagyon foglalkoztok. Meg is értem, még +2 újság mellett egy 3. tá nem jut idő! Hát ez az én álláspontom, biztos van olyan, aki meg van elégedve a JP-vel! De szerintem van olyan is, aki még többet szeretne mint én! Szerintem 70 oldal elég lenne (egyelőre) akár 300 Ft-ért is! (Pálinskás György, Kecskemét)

Meglepődtem volna, ha nem szeretettel volna többet. Mindenki mindig többet és mást akar, mint ami van, ezért ezen nem is akadok fent. Nyilván egy konzolos több konzol témájú cikket akar, egy Amigás több Amigásat, egy PC-s meg több PC-sét. Jelenleg erre van lehetőségünk, próbálunk minden-nen javítani ami esetleg rossz vagy nem tetszik, de ehhez idő kell. Mellesleg szerintem is jó lenne egy 70 oldalas konzol lap, pláne 300-ért, ezzel azonban csak az a baj, hogy nincs rá sem fizetőképess, sem megfelelő

mennyiségű kereslet. És ezzel azt hiszem sok mindent meg is magyaráztam. Sajnos.

### Amigás lemez GURU

T. Brazil! (...) Együttal megragadom az alkal-mat, hogy érdeklődjem Amiga 500-ra meg-jelent lemez GURU-ról.

1. Eddig mennyi szám jelent meg?

2. Lehet-e még utánvétellel vásárolni?

3. Ha igen mennyiért? Az újság új formátu-ma nagyon tetszik! (Huszár Gábor, Buda-pest)

Hát persze, hogy meg lehet még rendelni a régi lemez GURU-kat! Gyorsan fel is hívom minden amigás figyelmét erre az örvende-tes tényre. Sőt azok kedvéért akik nem tud-nák, hogy mi is az elmondom, hogy ez egy Amigára készült lemezújság, körülbelül ha-sonló összetételben mint a mostani GURU. De természetesen csak amigával foglalko-zik. Sajnos már egyik sem friss darab, de mindegyiken vannak olyan cikkek amik mind a mai napig érdekesek. És persze nemcsak cikkek: zenék, képek, programok, demo programozás (ami gondolom elég sokakat érdekel még most is) meg ilyesmi-k. Ha jól emlékszem 14 darab jelent meg belő-le, darabja 150 forintért megrendelhető. Szerintem egy igazi Amigásnak ezeket meg kell rendelnie. (Úgy látszik ma nagyon reklá-member vagyok. Pedig mennyire utálom a reklámokat...)

### És végül...

Hi GURU Team! (...) Most te jössz Brazil! Egy kérdés már azóta bujkál bennem, amióta az első levrovot elolvastam: mondd, belő-led csak úgy jön a marhaság vagy nagyon kell hozzá strapálnod magad? (...) (Tóth Zoltán, Budapest)

Hmmm. Érdekes ezt már mások is kezdezték. Nekem nem nagyon tűnt fel, hogy minden-féle marhaság bugyogna ki belőlem a lev-rovban. Bár ez mondjuk azért lehet, mert minden komolyabb tréning és felkészülés nélkül ülök le és írok össze mindenfélét csak úgy, ami éppen az eszembe jut, mintha ép-pen csak beszélgetnék valakivel. Csak itt sokkal tömörebben muszáj elmondanom valamit, mert a két oldal az még ilyen kicsi betűkkel is igen szűknek mondható. Egészen egyszerűen mindig azt írom amit gondolok, úgy írom ahogy éppen kedvem van, és eb-ből adódik, hogy egyszer ilyen, egyszer meg olyan a levrov. Van amikor széles nagy jó-kedvemben viccelődök meg vigyorgok és van olyan is, amikor leginkább géppuskával lenne kedvem igazságot osztani. Most sem vagyok éppen valami fenemód jókedvű, bár egyvalami van, ami mégis felvidít. Éspe-dig az, hogy pillanatokon belül betelik a levrov és akkor végre alszok egy jót. Vagy inkább kétfőt.

Mielőtt azonban végképp elaludnék, mu-száj összeszedem maradék erőmet, hiszen közismert jómodorom nem engedli, hogy búcsúzás nélkül fejezzem be a levrovot. Úgyhogy pá-pá, egy hónap múlva majd megint találkozunk, addig bírjátok ki vala-hogy.

Brazil



# AMOS the Creator

Néhány hónappal ezelőtt két számban is az Amos Professional Interface-ről ejtettünk szót. Most azon okból térünk vissza a témához, hogy bemutassunk egy programot, ami hasznos programozási kellék lehet, ha az interface-t használjuk. Aki gyakrabban használja az Interface-t, annak hamar unalmassá válik az utasítások körülményes szerkesztése és a hasonló sorok gyakori monoton gépelése. Nem véletlen hát, hogy egy olasz Amigásban felvetődött, hogy egy könnyen kezelhető Interface program szerkesztőt készítsen.

## AMILED V1.0

A program természetesen Amosban készült, és a Professional editorához hasonló interface-szel fogadjuk a látogatót. A program fajtáját tekintve freeware, tehát ezt még világosan is másolhatod. A program tulajdonképpen egy editort tartalmaz, ahol a db1 programot szerkeszthetjük. Induláskor mindjárt kapunk egy EXit; utasítást az utolsó sorba. A program használata meglehetősen egyszerű, menüt nem tartalmaz. Jelen esetben az egyszerűség elsősorban a szolgáltatások szűkösségét jelenti. Az Amospro editorban megszokott módon egy ikonsorból választhatjuk ki a kívánt funkciót. Bal oldalon mindjárt egy E betűt látunk, amivel az editor és a munkaképernyő között válthatunk. Ezen a munkaképernyőn jelenik meg minden amit az interface utasítások létrehozhatnak. A Load, Save

valamint a Run kapcsolókat nem kell magyarázni. Ezeket a Cut és Paste ikonok követik, és ami pedig ezután következik, az a lényeg. Minden fontosabb és sajnós



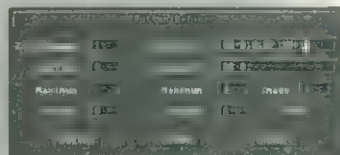
csak alapvető interface funkciót a megfelelő ikonnal tudunk létrehozni. Ilyenkor a beállítások után a munkaképernyőn az egérrel elhelyezhetjük a választott elemet. Ez az ami igazán megkönnyíti a dolgunkat, mivel rögtön látjuk is, mit hova helyezünk. Nem kell számolgatnunk, hogy a koordináta 8-cal vagy 16-tal legyen osztható. Jövőhagyásunk után a kapcsoló, vagy slider megjelenik a munkaképernyőn és az editorhoz hozzáfűződik a megfelelő kód sor. Az editorban levő utasításokat ezután már csak manuálisan tudjuk módosítani. A generálható funkciók a következők:

- Button (Bu)
- Edit zóna (Ed)
- Print (A)
- Slider
- Box
- Circle
- Line

További magyarázatra nincs is szüksége annak, aki már látott interface programot. A programhoz találunk még egy segédeszközt,

amivel egy resource bankhoz tartozó IFF képet lehet létrehozni. Mint tudjuk a Resource Bank Editor nélkül nem használható. Néhány dolog annyira szemet szűrt, hogy nem tudom őket lemeztartó alá rejteni. A negatívumok:

- a felhasználandó elemet nem lehet grafikus úton kiválasztani, hanem tudni kell a sorszámát,
- szerkesztés közben nem lehet másik bankot betölteni,
- néha bug-ok jönnek elő,
- csak egyetlen programot lehet egyszerre szerkeszteni,
- egy generált sort később nem lehet csak manuálisan módosítani.



A dokumentáció sajnos csak olasz nyelvű, ezért sok hasznát én nem vettem. Magát az ötletet nem tartom rossznak, de ez az első verzió még eléggé foghíjas. Remélem ezzel a készítőnek sem fog fejébe szállni a dicsőség és további fejlesztésekkel fejezi be a programot.

## Az extension

Egy Amos extension olyan gépi kódú rutinok csoportja, ami a meglévő Amos utasítás készletet újjakkal bővíti ki. A gyárilag mellékelteken kívül számos extension létezik, amelyek különböző területeken hatékonyabb utasításokat biztosítanak, mint a standard Amosban. Az Amos felépítéséből adódóan nagyon hatékonyan használhatók ezek az extension-ök. Egy extension megírásához persze komoly gépi kódú programozási gyakorlatra van szükség, de erre még visszatérünk. Egy extension mindig valami olyan probléma megoldását nyújtja, ami a meglévő Amos utasítások felhasználásával nem lenne elég hatékony, gyors. Ezeket az új utasításokat a compiler is befűtja a programba, így egyenértékűek a standard utasításokkal. Ilyenek már ebben a rovatban is többször foglalkoztunk. pl.: Craft extension, Turbo extension Ldos extension Egy extension felinstallálásakor az Interpreter Setup-ban a 26 exten-

sion slot közül a megfelelő helyre kell az extension nevét beírni. Ezt a sorszámot az extension-t tartalmazó lemezen fogod megtalálni. Ahhoz, hogy a különböző programozók által készített extension-ök számai ne akadjanak össze, a sorszámozást a Europress Software koordinálja. Náluk lehet új sorszámot kérni, és így hivatalos Amos kiegészítővé nyilvánítani egy extension-t. Ennyi fért e havi oldalunkra. Egy másik alkalommal még visszatérünk a fentiekre és némi információt adunk azoknak akik saját extension-t kívánnak készíteni.

Azoknak akik a GURU első megjelenése után kapcsolódtak az Amos táborhoz, témák szerint megadjuk az Amos rovat tartalomjegyzékét. Természetesen nem csak ezért érdemes régebbi hiányzó számot pótolni gyűjteményedben.

- 92/01 Amos első látásra
- 92/02 File kezeles
- 92/03 Tomorites, Screen kezeles
- 92/04 Az Easy Amos bemutatkozik.
- Az Amos rendszer felepítése
- 92/05 Menuk
- 93/01 Amos 3D, Amos 1.34
- 93/02 Amos 3D
- 93/03 Amos Professional 1.0
- 93/04 Az Amos 3D Object Modellere
- 93/05 Amos Compiler I.
- 93/06 Amos Compiler II.
- Az egér használata
- 93/07 Amos Professional 1.1,
- Amos V1.35
- 93/08 Grafikai effektusok
- 93/09 Bob animáció
- 93/10 Bob animáció
- 93/11 Amos Professional 2.0
- APro Compiler
- 93/12 Workbench rutinok
- 94/01 Turbo extension I.
- 94/02 Hibák kezelése
- 94/03 Turbo extension II.
- 94/04 AmosPro Interface I.
- 94/05 AmosPro Interface II.
- 94/06 Shareware Amos prg-k.
- 94/07 További Shareware, pd
- 94/08 Craft Extension 1.0. I.
- 94/09 Craft Extension 1.0. II.
- 94/11 Craft Extension 1.0. III.
- 94/12 Amos & Workbench.library

Leveleiteket a GURU címére várjuk HAC jelíggel!

Lázi & Angler





# ZeneMánia

Helló fiúk, helló lányok! Búék mindenkinek (bár amikor ez megjelenik, már lazán benne járunk az 1995. esztendőjében. Az új év első zenemániját olvassátok, jó szórakozást!

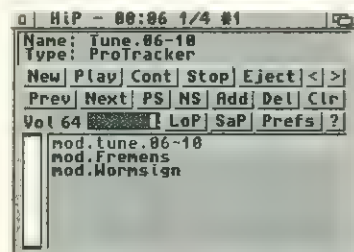
## XModule 2.6 (Amiga - leírás)

Az XModule egy Amiga Module kezelő program. Az Open-nel betöltött modult képes konvertálni (Save Format...) XModule, Noisetracker, Protracker, Soundtracker, Oktalizer, Oktamed formátumokra, hangszerekkel vagy anélkül (Instruments), patternekkel vagy anélkül (Patterns). Található a programban egy Pattern editor (Patterns...), egy sample manager (Instruments), benne egy grafikus sample editor, egy song pozíció editor (Sequence...), song információ editor (Songs...) és optimalizálhatjuk a zenét több szempont szerint (Optimization...). Az optimalizálás történhet a nem használt patternek kitérésével (Remove unused patterns), az azonos patternek kitérésével (Remove Duplicate Patterns), a fel nem használt hangszerek kitérésével (Remove Unused Instruments), a loop-olt hangszerek fel nem használt részének kitérésével (Cut Instruments After Loop) és a hangszerek előtt és után levő csend levágásával (Cut Instrument Zero Tails). Ha az összes optimalizálási funkciót kijelöljük, minden bizonnyal le bírnak faragni néhány kilobyte-ot a zenénkben, ami nem hátrány.

Ezeket a funkciókat a mezei ProTracker is tudja, de nem tud konvertálni és optimalizálni, meg aztán lehet, hogy valakinek ez a felület jobban fekszik a munkához.

## Hippoplayer (Amiga - leírás)

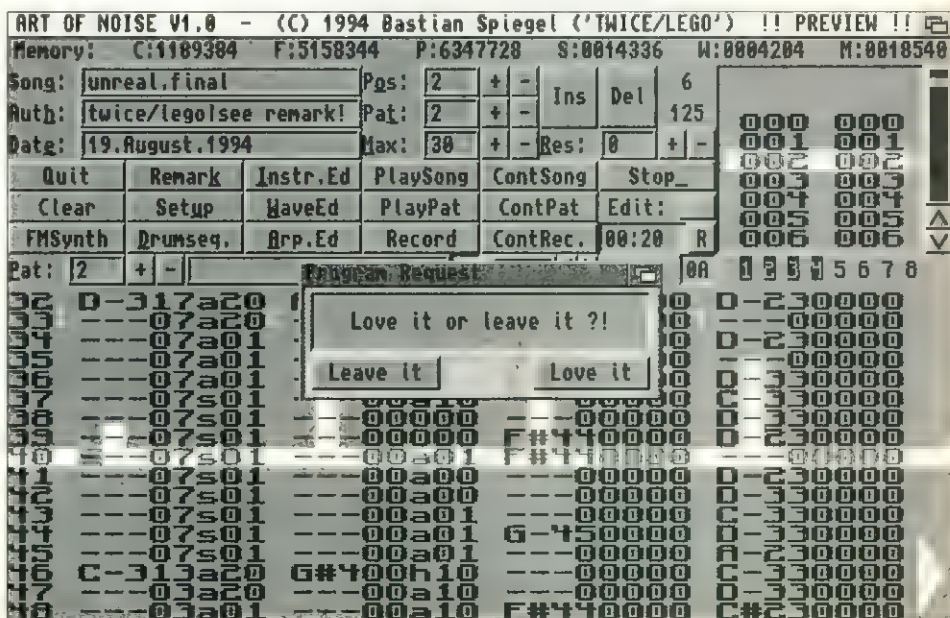
Ha ez így megy tovább, a ZeneMániát átkeres-telelem Player Mániára. Sajnos a fejlesztők a lejátszó programok írásával mutatják meg mit tudnak és az az igazság, hogy tudnak, mert a Hippoplayer is egy jól használható program. Lejátszza a Delta Music, Fast/Multi/Take Tracker 1-32Ch, Fred, Future Composer, Jam Cracker, Med 1-8Ch, Music Assembler, Oktalizer 8Ch, Protracker, Scream Tracker 1-32Ch, Sid, SidMon, TFMX 1-7Ch, The Player formátumokat. A HP memóriaigénye 100 kB.



A program kezelése roppant egyszerű, egy ablakot nyit meg amiben az összes button benne van. A jobb egérgombbal az ablak ki-be kapcsolható. A New törli a modul listát és betölthetünk egy új modult. A Play lejátsza az aktuális modult, ha az nincs, akkor egy újat tölthetünk be. A Stop leállítja, a Cont folytatja a modul lejátszását. Az Eject kiveszi az aktuális modult a memóriából. A Prew/Next az előző/következő modult játssza a listából. A PS/NS olyan zenéknél él, ahol egy zene több dalt tartalmaz (pl.: SID), ezeknél a dalok között tudunk előre/vissza lépni. Az ADD új modulokat fűz a lista végére, a DEL kitérli a kijelölt modult a listából. A CLR törli a teljes listát. A > az aktuális modul elejére, a < pedig a végére ugrik. Az Lop betölti, az SoP kiment a modul listát. A ? az információk, a PREF pedig a Preferences képernyőt nyitja meg. A Preferences képernyő az alapvető beállításokra szolgál, a ? pedig némi infoval lát el minket.

## Art of Noise Prewiew (Amiga - ismertető)

Ígéretes program demo verzióját van szerencsém bemutatni. Egy új zeneszerkesztőről van szó. Hogy mikor használhatjuk a kész verziót azt nem tudom, de a demo alapján leírnék néhány információt.



Az AON minden képernyőmódban fut. Több mint 128 pattern, több mint 256 song pozíció, ami eddig nem volt. Hatvankét különböző effekt parancs. Öt oktáv minden hangszerből (C-1 - B-5). A hangszerek hossza bármekkora lehet. A Sampler-e tele van új effektekkel (Flanger, Phaser, ...). Kezeli a szintetikus hangokat (analóg hangminták wave táblák alapján). FM hangszer generátor. Protracker kompatibilis. Egyszóval Cool!

Ez a kis ízelítő igen rövid, ahhoz képest amit a program nyújt, de ha kész a végleges verzió feltétlenül visszatérünk rá.

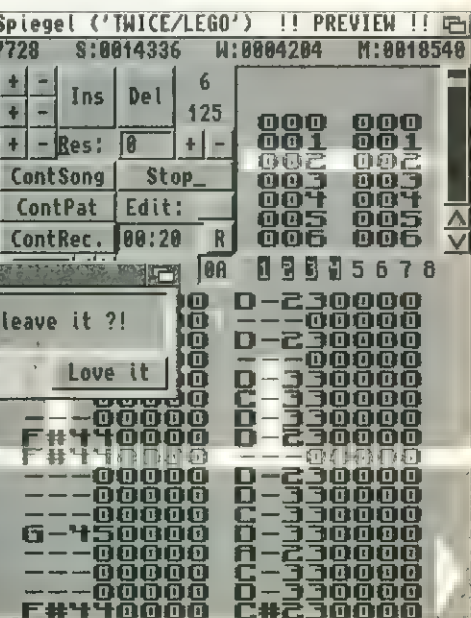
## Music Competition

Biztos mindenki járt már DemoParty-n. Biztos mindenkinek akl zenét ír, megfordult már a fejében, hogy meg kellene nyerni a zene versenyt. De hogyan? Erre próbálom most néhány ötlettel szolgálni. Ezek az ötletek persze csak az esélyeket növelik, biztos recept nincs a győzelem megszerzéséhez.

Először is meg kell vizsgálni mi most a menő. Meg kell hallgatni a mostanában rendezett versenyek nyertesét (persze egy norvég győztes nem biztos befutó Albániában). Ha körülbelül már sejtjük a szavazók igényét, akkor ezek szerint válasszunk stílust. Nem kell feltétlenül ragaszkodni a saját egyéni stílusunkhoz, lehet egy kicsit elkalandozni más irányzatok felé is.

A hangszerek megválasztásánál törekedjünk a tökéletes minőségre. Ne használjuk mások jellegzetes, felismerhető hangszereit és ne használjunk egybe bedigitizált hosszú szekvenciákat, mert az nem zeneírás és ezt az előválogatásnál a zsűri általában nem kultiválja.

A megírandó zene ne legyen hosszabb három percnél, mert a hallgatóság elunja magát. Az a három perc pedig legyen pergő ütemű nyomu-



lós zene. Ne a végére hagyjuk a csattanót, mert ezt a zenét a közönség egyszer fogja meghallgatni és abból fogja megítélni. A lényeg, hogy első hallásra leessen az álla a közönségnek. Az, hogy többszöri meghallgatás után már túl egyszerűnek tűnik a zene, ne zavarjon senkit, mert a közönség nem hallgatja meg csak egyszer és utána szavaz a legjobbra.

Petroff



# Hardware bazár

## BLIZZARD

### 1220/4 Turbo Memory Board

A legutóbbi számban bemutattuk a legújabb Blizzard kártyát, most egy régebbi, de nagyon sikeres kártyát teszfelünk.

A hirdetésekben sokáig nem derült ki, hogy mit is rejt a 'Turbo Memory Board' megnevezés, csak annyit közöltek, hogy 28 MHz-es FASRAM elérést tesz lehetővé. A megjelenés óta eltelt időben kiderült, e jellemző egy ~28 MHz-en működő 68EC020 processzort takar. E processzoron kívül 4 MB RAM található a kártyán, melyet rendhagyó módon

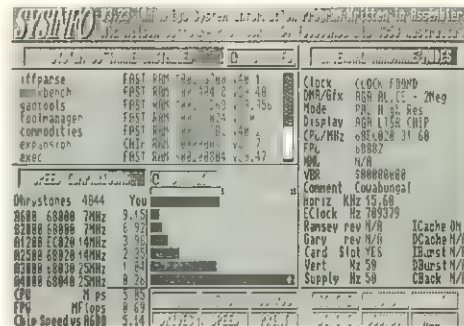


(feltehetően anyagi okok miatt) felületszerelve találunk a kártyán (8 db MCM44400BN70 tok). A kártyán található még egy foglalat a koprocesszor részére, mely PLCC tokozású 68881 és 68882 típusú lehet. A koprocesszor órajele 14, vagy 28 MHz lehet, vagy külső oszcillátor alkalmazásával 40 MHz-ig terjedhet. Az külső oszcillátornak DIL-8 tokozásúnak kell lennie (más kártyák DIL-14-es tokozásúval üzemelnek).

A kártyán található még akkumulátoros óra és 4 PAL áramkör, melyek a különféle vezérlési funkciókat látják el. A kártya szélén egy 60 pólusú tűske sor van beforraszva, melyre csatlakoztatható BLIZZARD 1220/4/ADD4 bővítő modul, mely további 4 MB FAST RAM bővítést tesz lehetővé.

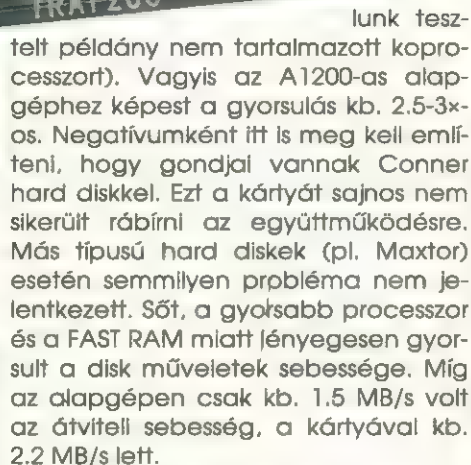
A kártyához egy 16 oldalas kisméretű leporelló tartozik, mely angol és német nyelven ismerteti az installálás lépéseit és egyéb tudnivalókat.

A teszteredményekről: mind Sysinfo-val, mind AIBB-vel mérve, a kártyával bővített A1200 gyorsabb lesz mint egy A3000-es gép (a tesztől függően kb. 15-50 %-kal). Az A1200-as alapgéphez képest a





A teszt-eredményekről: a kártya sebességi adatai gyakorlatilag megegyeznek a megelőzően bemutatott kártyáéval (az eltérések abból adódnak, hogy az álta-



A kártyának van még egy pozitív tulajdonsága, hogy Magyarországon is kapható. A kártya ára 19.990 Ft (ÁFÁ-val együtt) és megvásárolható az Acomp Kft. üzleteiben. (Itt monanánk köszönetet a kártyáért is, hogy megkaptuk tesztelésre.) Végül felhívunk

```

Bluezard 1220   TRA1200

CopyBack Mode..... N/A      N/A
Instruction Cache..... ON      ON
Instruction Burst..... N/A      N/A
Data Cache..... N/A      N/A
Data Burst..... N/A      N/A
Central Processing Unit Type..... 688C020    688C020
Memory Management Unit Type..... N/A      N/A
Floating Point Unit Type.. . . . 68882    NONE
Vector Base Register (VBR) Address . . . $00000000 $00000000
Ramsey Chip Revision (A3000).. . . . N/A      N/A
Gary Chip Revision (A3000) . . . . . N/A      N/A
DMA/Gfx Chip..... AGA ALICE ~ 2meg
Display Mode..... PAL:High Res
Display Chip..... AGA LTSA CHIP
VBlank Frequency in Hz. . . . . 50      50
Power Supply Frequency in Hz . . . . 50      50
Horizontal Frequency in KHz..... 15.60    15.60
Card Slot Installed..... YES      YES
Hardware Clock Installed..... CLOCK FOUND
ECLoCkFrequency in Hz..... 709379    709379

```

SPEED COMPARISONS AGAINST KNOWN MODELS & PERIPHERALS		
A500 5.2k or A600 with 1MB CHIP ONLY.....	9.16	9.13
B2000, A2000, A1000 or A500 with fast ram....	6.93	6.91
A1200/14 68EC020 1CACHS 2MB CHIP ONLY.....	3.98	3.97
A2500 14 A1620 68020 card.....	2.35	2.35
A3000, 25 68030 1CACHS 1BURST OCACHS NOOBUS?..	1.04	1.04
A4000/25 68040 1CACHS OCACHS COPYBACK.....	0.26	0.26
CPU Million Instructions per Second.....	5.05	5.04
FPD Million Floating Operations per Second..	0.69	N/A
Speed of Chip Memory vs A600 Chip Memory....	5.14	5.14
Dhrystones per second.....	4846	4833
Nics Comment.....	Covabunga	
CPU speed in MHz.....	31.60	31.60

Az AIBB az Amiga Intuition Based Benchmark rövidítés, ami arra utal, hogy az elvégzett tesztek a rendszerszoftware alatt futnak. A tesztek mérik a különböző típusú utasítások végrehajtási idejét, adott jellegzetes feladatoknak megfelelő utasítás sorozatban. Más tesztek a memória területek másolási sebességét, vagy a grafikus elemek

A táblázatban most sem vállalkoztunk minden adat megadására, kiválasztottuk a szerintünk fontosakat és azokat adtuk meg. Viszonyítási alpnak az alapkiépítésű A1200 modellt választottuk, főleg azért, mert az 1200-eshez készült kár-

(JOCO)

Magyarázat: a tesztek 68000-as kódra vonatkoznak, kivéve a lebegőpontosokat, melyek 68020+ és koprocesszorra vonatkoznak (szürke színrel jelölve az oszlop tetejénél).	WritePkel	Sieve	Dynstone	Sort	Matrix	IMath	MemTest	TGTest	EmuTest	InstTest	EllipseTest	LineTest	Savage	FMath	FMatrix	BeachBall	Flops	TranTest	FTace	CpkTest	MemAcclatin
A1200 + 4 MB + 68882	1.45	1.17	1.81	1.43	1.48	1.49	2.17	1.25	1.95	2.01	1.36	1.08	56.0	8.0	7.97	1.84	18.9	31.1	33.7	2.34	4.1
Blizzard 1220/4	1.79	2.27	3.18	2.65	2.77	2.77	3.63	1.33	3.40	3.50	1.53	1.08	111.5	14.8	3.05	21.3	36.4	56.9	62.3	4.03	5.0
TRA 1200	1.79	2.27	3.17	2.65	2.77	2.76	3.63	1.34	3.39	3.49	1.55	1.09	3.12	3.4	3.04	3.1	3.1	3.2	3.1	3.18	5.0
Blizzard 1230-III (50 MHz)	2.71	4.17	5.58	5.31	5.05	4.68	4.61	1.66	5.36	6.22	1.92	1.11	197.4	27.8	6.08	40.8	66.6	94.1	118.1	7.31	6.1
A3000	1.02	2.08	2.78	2.64	2.52	2.36	2.37	1.44	2.72	3.11	1.18	1.66	98.9	13.8	3.03	18.5	33.4	47.4	57.3	3.65	6.1
A4000/040	5.11	3.20	9.55	7.26	4.68	6.43	1.27	1.80	9.19	5.73	2.28	1.09	78.8	124.2	8.29	60.6	193.8	50.2	59.0	14.4	8.1
GVP 1230 (40 MHz)	2.46	3.38	4.49	4.26	4.08	3.49	3.99	1.56	4.39	5.04	1.78	1.10	157.9	22.3	5.05	33.3	53.2	77.1	94.6	5.91	6.1
GVP 1230 (50 MHz)	2.60	4.15	5.02	5.17	4.89	4.46	4.21	1.33	4.72	5.70	1.76	0.95	197.5	27.6	6.03	39.6	66.6	89.2	117.0	6.96	7.1



Eddig már igen sok mindennel foglalkoztunk a sorozatban. Kiveséztük a PC memóriáját, a fontosabb DOS parancsokat, a rendszerfile-okat és még ezer más dolgot. Most a 6.0-ás DOS egyik legfontosabb újítását szeretném bemutatni; a menüt tartalmazó config.sys-t.

A 6.0-ás DOS előtt ha egy program speciális beállításokat igényelt (pl. memória területén), akkor minden egyes alkalommal át kellett írni a rendszerfile-okat, majd utána vissza. Később megjelentek erre segédprogramok, de az igazi megoldás a menüs config.sys.

A menüs config.sys lényege, hogy többféle rendszerbeállítást tartalmaz, és ezek közül boot-olás után, egy menüből tudjuk kiválasztani az éppen megfelelőt. Most pedig lássuk, hogyan is néz ki! Adok egy mintapéldát, és a hozzá tartozó magyarázatokat írom le. Amint láthatjátok szögletes zárójelek közé írt nevekkkel kell jelezni,

hogy hol kezdődnek az egyes modulok:

A (COMMON) sor után következő rész tartalmazza az összes konfigurációra egységesen vonatkozó dolgokat. Ez általában a file végén szokott lenni.

A config.sys-ben az első jelölés a (MENU) kell legyen. Ez alapján írja ki a gép nekünk a kiválasztó menüt bootolás után. A jelölés alatti részbe kell beírjuk az egyes változatok neveit az egymás alatti sorokba a következőképpen:

**MENUITEM=név1\_CONFIG,** klírandó szöveg

A név1-ként fogja keresni és megtalálni a DOS ezt a változatot. A "," után adható meg, hogy mit írjon ki a gép a menüben emlékeztetőül (Ha például ezt a változatot csak a DOOM-hoz használjuk, akkor ide beírható ez röviden). Miután beírtuk egymás alá az összes változat nevét a fenti módon, akkor már csak a munka java van hátra, be kell írjuk egyenként a konfigurációkat.

A (név1\_CONFIG) jelöléssel tudjuk jelezni, hogy ez a sor után fog következni a név1 elnevezésű konfiguráció. Utána beírjuk az aktuális sorokat.

Ha két konfiguráció közül az egyik csak annyiban tér el a másiktól, hogy néhány plusz sor van benne (annak egy kibővített változata), akkor nem kell az előző minden sorát még egyszer beírni, hanem van egy parancs mellyel egy teljes konfigurációt belevehetünk egy másikba:

**INCLUDE=név1\_CONFIG**

Ha van néhány sor, mint pl. *files=; buffers=, ...,* mely mindegyik konfigurációban ugyanaz, akkor azokat vagy a fentebb említett módon a (COMMON) jelölésű részbe téve nem kell 100-szor újra beírjuk. Egy-egy mindig érvényes sort beírhatunk csak úgy, natúr a file elejére. Ilyen lehet pl. az a sor, mely hangkártyánk driver-ét tartalmazza.

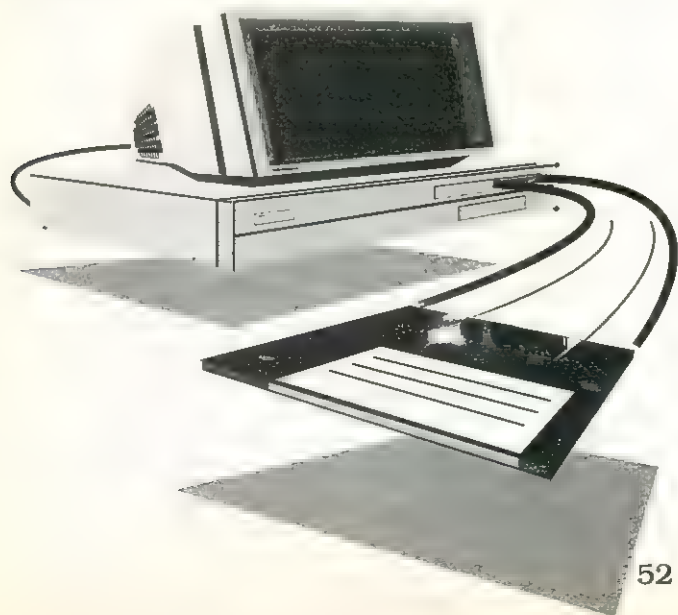
A menüs config.sys igen kényelmessé teszi mindennapjainkat. Egy alkalommal kell csak nekiülni, jól végiggondolni és összeállítani a különböző, leggyakrabban használatos konfigurációkat, és ezzel megspóroljuk magunknak azt, hogy minden egyes új program betöltésekor hosszasan szenvedjünk míg elindul.

A nagy szerkesztés beindítása előtt célszerű csinálni egy boot-lemezt (format a: /s), és rámásolni a mostani config.sys-t és autoexec.bat-ot. Így ha valamit elhibáztunk, és nem indulna a gép, akkor a lemezzel indítás után lesz honnan újratekdeni. Még egy fontos dolog maradt hátra: A menü bejelentkezése után az F5-öt megnyomva úgymond tisztán indul a gép. Ekkor nem tölti fel sem a config.sys-t, sem mást.

A következő részben előreláthatólag a memmaker működését mutatom majd be.

Kérdéseiteket ne tartsátok magatokban! Válaszolok rájuk.

Charlie







## Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (részben postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.  
1399 Budapest, Pf. 701/765

### Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnének ismerkedni a programmal.

A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.

A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft

Kapható még:

Amiga felhasználók kézikönyve  
Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:

Arany Sándor

Tiszaföldvár Ószőlő, Fő u. 64.

Tel.: (06-56)-450-191/307 mell

A1200 42.000, hozzávaló 68030-as (MMU, Coop.) turbókártya 63.000, C1940 multiscan monitor 46.000, Conner 60 MB winchester (2.5"-es) 16.000 Ft-ért eladó.

Bálint József

5000 Szolnok, Városmajor u. 58. 3/12

486-os multimédia PC SONY CD-vel GRAVIS 16-bites hangkártyával, garanciával eladó vagy elcserélhető AMIGA 1200 + profi tartozékokra, meg egyezéssel.

Gácsér Attila

5600 Békéscsaba, Petőfi 2. 4/27

Tel.: 446-075

ParNet, illetve AT-buszos (2.5 -> 3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz HD controller eladó.

Vámos László

Tel.: 184-97-43

Keresek Amiga 500-hoz TV-Modulátort, 1 megás bővítőt.

Huszár Roland

8700 Marcali, Katona József u. 5/b

AMIGA 500-as számítógép Kickstart 1.3/2.0 és 2.5 Mbyte RAM-mal együtt eladó!

Plósz Tamás

Tel.: (42) 312-980

A1200 250 HD + 250 lemez és egy scanner eladó. Irányár 80.000 Ft. Szigetvár, Szent István t/p 24. 2/23.  
Tel.: (73) 312-997

Keresek 2.0 MB órás bővítőt A500-ba.

Winkler György

7100 Szekszárd, Remete u. 5.

Tel.: (74) 317-357

Eladó egy 15 hónapos PHILIPS 8833 II monitor (25000)  
Tel.: 83/314-870

286 16/20 MHz-es alaplap 1 MB RAM-mal 4500 Ft-ért eladó.

Hollósi László

2544 Neszmély, Fő út 89/B

Eladó Amiga 1200, PHILIPS 8833 monitor és lemezek. Keresem PC-re a Miracle Piano Teaching System programját (Amiga és NES verzióval rendelkezem).

Tel.: (72) 332-280 vagy 06-30-462-046

Amiga 1200 + 210 MB HD + 70 db lemez: 70.000 Ft. Külső drive: 7.000 Ft. 400 db márkás lemez: 22.000 Ft. Színes monitor /C64-Amiga-video/ - szűrővel: 150.000 Ft. Vagy ez mind egyben + joy + könyvek: 110.000! Eladó még eredeti: Mortal2, Hired Guns, Alien Breed Tower Assault: 4000 Ft/db.

Számla van!

Ily. Koós Miklós

8171 Balatonvilágos, Dózsa u. 53.

18 óra után: 88-380-787

Amiga 500 (1 MB), 1084S color monitor, mouse, joystick, 100 db lemez 45.000 Ft-ért eladó!

Tel.: 06-26-330-448

Amiga 500, bővítő, 1084S monitor, 130 lemez, lemeztartó, számítógép-állvány csak 49.900 Ft-ért eladó.

Tel.: 06-26-330-448

Amiga 500, bővítő, 1084S monitor, 130 lemez, lemeztartó, számítógép-állvány csak 49.900 Ft-ért eladó.

Rácz Péter

Tel.: 271-49-58 (este)

183-59-87

Eladó egy 15"-os Mono VGA monitor (Low Radiation) 10.000 Ft-ért. Egy Highscreen Modem (LC 2496) 9600 bps max. Fax küldésre is jó 6.000 Ft-ért. Amiga 500-hoz: AT Emulator (Vortex AT-Once) 7.000 Ft-ért, PC billentyűzet csatlakozó 2.500 Ft-ért, Amiga Action Replay MKII 5.000 Ft-ért.

Tel.: (84) 315-040, 16 óra után.

Eladó Amiga 500 V1.3, 1 MB RAM-mal, TV-Modulátorral, 20 lemezzel, új joyjal. Ár: 20.000 Ft.

Bura Sándor

7020 Dunaföldvár, Alsóburgondia u. 13.

FATE - GATES OF DAWN (eredeti) tulajdonosokkal keresem a kapcsolatot. Megvétel vagy információcsere (Amiga 500)

ily. Moró Ferenc

2612 Kosd, Agárdi u. 1.

Tel.: (27) 314-373

MONARCH megkaptam az üzeneted. Hívj fel: (96) 421-305

C-64, magnó, joystick, kazetták, lemezek, szakkönyvek és egyéb tartozékok 12.000 Ft-ért sürgősen eladó.

Szabó Mihály

Tel.: 267-36-89

ORSZÁGOS TECHNO-SCENE! HA KOMPUTERES ZENÉBEN PÖTYÖX, AZONNAL JELENTKEZZ! FELTÉTEL: VALAMILYEN TECHNIKAI ESZKÖZ  
INFO: (36) 320-372

Eladó egy Amiga 1200-as gép + 405 MB-os wincsi (tele) + stereo Monitor + 4 MB Fast RAM + 3,5" és 5.25"-os külső drive. Valamint 3.5"- és 5.25"-os lemezeim programmal tele 55, ill. 40 Ft/db (1400 db van)

Kummer Miklós • 9700 Szombathely, Szt. Imre Herceg út. 95.

Tel.: (94) 323-274

Keresek 486DX/50 v. 66 MHz-es PC-t CD-ROM-mal, hangkártyával, wincsi-vel, SVGA monitorral és egyéb kiegészítőkkel.

Kummer Miklós • 9700 Szombathely, Szt. Imre Herceg út. 95.

Tel.: (94) 323-274

Eladó 486DLC/40 MHz, cooproc., 4 MB RAM, 125 MB HDD (250 MB-ra duplázva), 3.5 & 5.25"-os FDD, Trident SVGA (512 k), color SVGA monitor (0.28 dp), SB PRO, bill., egér, joy, 100 db HD-s lemez, könyvek, minitorony ház. Ár megegyezés szerint! AMIGA 1200-ast beszámítok!

Navrátil Sándor

2517 Keszthely, Malom Köz 9.

Eladó C64, 1541 floppy, color monitor, több mint 100 lemez 30.000 Ft-ért.  
T.: 164-4568 (este)

Kazincbarcikai és környékbeli A1200 tulajdonosok jelentkezését várom!

Tel.: (48) 316-072

Eladó egy 1 MB-os ATARI ST színes monitorral és 40 disk játékkal 43.000 Ft-ért.

Tel.: 284-95-67

Eladó Amiga 500 + SCSI HD + 3 MB külön is, olcsón.

Tel.: 258-09-04

Eladó Amiga 500 V1.3-2.0 Kickstart, 2.5 MB bővítés, 160 MB HD, 5.25-ös külső drive, Action Replay 3.0, Midi Interface, Mouse-Joy átkapcsoló, lemezek.  
Érdeklődni lehet: (23) 381-643

Sürgősen eladó 2 db vadonat új Turtle Beach FM + WaveTable szintis hangkártya. 100 % SB Pro kompatibilis, 20.000 Ft/darab áron. Tartozékként 1 CD-nyi játék.

Tel.: 290-3158, este 8 után

Bélyeg helye

GURU

BUDAPEST

Pf. 701/765

1399

A megrendelőlapról fénymásolatot elfogadunk!

Zárt borítékban kérjük elküldeni a megrendelőlapot!

Feladó:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_









# A Rendszerbarát

Az előző részekben a node-okkal ismerkedtünk, ezúttal is hasonlóan folytatódik a sorozat.

Gyakran szükséges eldönteni azt, hogy egy lista tartalmaz-e elemeket vagy üres. Erre számos módszer kínálkozik, azonban csak kettőt érdemes megemlíteni. Akár az *lh\_TailPred* mező mutat a listafejlécre, akár az *ln\_Succ* mező NULL értékű, akkor a lista üres. C-ben ezek az eljárások a következőképpen írhatóak:

```
/* az egyik használható módszer... */
if (list->lh TailPred == (struct Node *)list)
    printf("list is empty\n");

/* a másik használható módszer... */
if (NULL == list->lh Head->ln Succ)
    printf("list is empty\n");
```

Assembly kódban, ha A0 mutat a listafejlécre, ezek a módszerek a következő módon írhatóak:

```
; az egyik módszer...
CMP.L   LH TailPred(A0),A0
BEQ     list is empty

; a másik módszer...
MOVE.L  LH Head(A0),A1
TST.L   LN Succ(A1)
BEQ     list is empty
```

Mivel az LH\_HEAD és az LN\_SUCC null értékű eltolások, a második esetet az alkalmazott assembler egyszerűsítheti, vagy optimalizálhatja.

Alkalomadtán egy programnak végig kell lépkednie a lista elemein, hogy megtaláljon egy meghatározott node-ot, mely meghatározott értékű mezőt tartalmaz, vagy egyszerűen csak kiírja a lista elemeit. Mivel a lista mind előre, mind vissza irányban láncolva van, a listán történő lépkedés mind a fej (head), mind a vég (tail) felől történhet.

A következő kódrész egy ciklust használ a node-ok nevének kiírásához:

```
struct List *list;
struct Node *node;

for (node = list->lh Head;
     node->ln Succ;
     node = node->ln Succ)
    printf("%10s %s\n", node->ln Name);
```

Általános hiba a head és tail node-ok feldolgozása. Az érvényes node-oknak nem NULL értékű az következő és megelőző node-ra mutató pointerjük. Az előbbi mintapéldában a hurokból akkor lépünk ki, amikor *node->ln\_Succ* NULL értékű. Egy másik általános hiba, hurokban úgy felszabadítani egy node-ot, hogy utána már a szabad memóriára hivatkozva érjük el a következő node-ot. Ebben az esetben egy átmeneti tárolásra használt (segéd)pointer segíthet.

Assembly-ben sokkal hatékonyabb egy look-ahead pointer használata, mely a következő node-ra mutat. A példában megkeressük az első nullától eltérő prioritású node-ot:

```
MOVE.L  (A1),D1 ; első node
scan:   MOVE.L  D1,A1
        MOVE.L  (A1),D1 ; a következő node
        BEQ.S   not found ; lista vége...
        TST.B   LN Pri(A1)
        BNE.S   scan
        ; találtunk...

not found.
```

A következő C példaprogram az eddig leírtak illusztrálására szolgál:

```
#include <exec/types.h>
#include <exec/lists.h>
#include <exec/nodes.h>
#include <exec/memory.h>
#include <clib/stdio protos.h>
#include <clib/exec protos.h>
#include <string.h>
#include <stdio.h>

#define SASC
void regargs chkabort(void) {}
#define LATTICE
int CXBR#(void) { return(0); }
void chkabort(void) {}
#define

/* a függvényeink prototype-jai */
VOID AddName(struct List *, UBYTE *);
VOID FreeNameNodes(struct List *);
VOID DisplayName(struct List *, UBYTE *);
VOID DisplayName(struct List *, UBYTE *);

struct NameNode {
    struct Node nn Node;
    UBYTE nn Data[62];
    /* Node-specifikus adat */
};

#define NAMENODE ID 100
/* a "NameNode" típusa */

VOID main(VOID)
{
    struct List *NameList;
    /* esetünkben MinList is működne */

    if (! (NameList = AllocMem(
        sizeof(struct List), MEMF_CLEAR)))
        printf("Out of memory\n");
    else {
        NewList(NameList);
        /* fejlejt előkészítése használatra */

        AddName(NameList, "Name7");
        AddName(NameList, "Name6");
        AddName(NameList, "Name5");
        AddName(NameList, "Name4");
        AddName(NameList, "Name3");
        AddName(NameList, "Name2");
        AddName(NameList, "Name1");
        AddName(NameList, "Name7");
        AddName(NameList, "Name5");
        AddName(NameList, "Name5");
        AddName(NameList, "Name5");
        AddName(NameList, "Name1");

        DisplayName(NameList, "Name7");
        DisplayName(NameList);

        FreeNameNodes(NameList);
        FreeMem(NameList, sizeof(struct List));
        /* listafejléc felszabadítása */

        /* Egy NameNode struktúra létrehozása, a megadott névvel. A függvény nem jelzi vissza a memóriából adódó sikertelenséget. */
        VOID AddName(struct List *list, UBYTE *name)
        {
            struct NameNode *namenode;

            if (! (namenode = AllocMem(
                sizeof(struct NameNode), MEMF_CLEAR)))
                printf("Out of memory\n");
            else {
                strcpy(namenode->nn Data, name);
                namenode->nn Node.ln_Name =
                    namenode->nn Data;
                namenode->nn Node.ln_Type =
                    NAMENODE ID;
                namenode->nn Node.ln_Pri = 0;
                AddHead((struct List *)list,
                    (struct Node *)namenode);
            }
        }

        /* Az egész lista felszabadítása, a fejlejt is beleértve. A listafejléc nem kerül aktualizálásra a felszabadítás folyamán. Bemutatta,

```

hogy kell a felszabadított memóriára történő hivatkozást elkerülni. \*/

```
VOID FreeNameNodes(struct List *list)
{
    struct NameNode *worknode;
    struct NameNode *nextnode;
    /* az első node */
    worknode = (struct NameNode *)
        (list->lh Head);
    while (nextnode = (struct NameNode *)
        (worknode->ln Node.ln Succ)) {
        FreeMem(worknode,
            sizeof(struct NameNode));
        worknode = nextnode;
    }
}
```

/\* A lista minden node-ja nevének kiírása \*/

```
VOID DisplayNameList(struct List *list)
{
    struct Node *node;

    if (list->lh TailPred == (struct Node *)list)
        printf("List is empty.\n");
    else {
        for (node = list->lh Head;
             node->ln Succ;
             node = node->ln Succ)
            printf("%10s %s\n", node->ln Name);
    }
}
```

/\* A megadott névvel megegyező összes node helyének kiírása. \*/

```
VOID DisplayName(struct List *list, UBYTE *name)
{
    struct Node *node;

    if (node = FindName(list, name))
        while (node = (struct Node *)
            (node->ln Node.ln Succ))
            printf("%10s %s\n", node->ln Name);
    else printf("No node with name %s found.\n", name);
}
```

A megosztott listák használatával kapcsolatban könnyen versengési problémák léphetnek fel, ha egy olyan listával dolgozunk, melyen egynél több taszk osztozik. Egyetlen exec listakezelő függvény sem dönt a listához hozzáférésről, így előfordulhat az, hogy egy másik taszk éppen módosítja a listát, míg a mi taszkunk lépked rajta, és így egy nem konzisztens képét látjuk a listának. Ez könnyen a rendszer megsérüléséhez vezethet.

Általánosságban nem lehetséges olvasni, vagy írni egy megosztott listát anélkül, hogy előtte más taszkokat kizárnánk a hozzáféréstől. A lista minden használójának azonos hozzáférés-megosztási eljárást kell használnia. Az Amigán számos ilyen módszert használnak. Némely listákat szemaforokkal védnek. Az *ObtainSemaphore()* függvény hívással szerezhetjük meg egy ilyen listán a rendelkezési jogot (mint arról már a korábbi részekben írtunk). Néhány lista különleges hozzáférés-megosztási eljárást igényel. Például az intuiti-on *LockIBase(0)* függvényének meghívása szükséges mielőtt bármelyik intuition listát használnánk. Más listák használata csak a *Forbid()* vagy a *Disable()* hívása után lehetséges.

Legközelebb befejezzük a listák ismertetését és egy új témakört kezdünk meg.

(JOCO)



A legutóbbi számban néhány szót már szoltam az aritmetikai kódolás nevezetű tömörítési algoritmus hatékonyságáról. Hogy mitől hitték azt hogy nem lehet ennél hatékonyabbat írni? A matematikusok a következőt szűrték el, csináltak egy képletet, ami egy halom adat információtartalmát adja meg. Ezt a képletet megnézték, és azt mondták, hogy ez a képlet azt mondja meg nekünk, hogy az adott információ mennyi helyen fér el. Az aritmetikai kódolás is erre a méretre tömörített, tehát nem lehet nála jobbat írni. Igen ám, de én két cáfolatot is tudok erre a tételre, és mivel minden olyan tétel amire egy ellenpélda is akad a matematikában hamisnak tekintendő, ezért a tétel hamis. Ezeket a cáfolataimat majd később le fogom írni, de előtte lássuk magát az aritmetikai kódolást.

Az aritmetikai kódolás tulajdonképpen egy pár függvényvel is leírható, de nézzük meg inkább érthető formában. Mikor először láttam róla leírást, akkor egy 4 betűs példán keresztül magyarázták el, és azóta is sokszor találkozom ezzel a példával, úgyhogy én is ezt fogom használni. Tehát a példa: AABA. Kíváncsi vagyok, hogy ki mit tippel: hány bit+ fejléc ez tömörítve, a megoldást azért elárulom: 1 bit. Jól látod, ez negyed annyi mint amit a Huffman módszer használata esetén kapunk, pedig a Huffman itt a saját maximumát teljesíti (1/8-ára tömöríti a file-t). Ennél többet a Huffman csak abban az esetben tud, ha minden byte egyforma (ezért nem alkalmazható bitek tömörítésére).

Nézzük akkor az algoritmust:

1. Megszámoljuk, hogy milyen byte-ból (bitből!) hány darab van.
2. Kiszámoljuk az elemek relatív gyakoriságát.
3. Minden byte-hoz hozzárendelünk egy olyan intervallumot ami a (kezdet, kezdet + relatív gyakoriság) formában felírható, de úgy, hogy ezek nem fedhetik át egymást, és mindegyikük része a (0,1) intervallumnak, (de egy intervallum 'alsó vége' megegyezhet egy másik intervallum 'felső végével').
4. A (0,1) intervallumot szűkítjük, a fenti intervallumokat és a lejjebb ismertett képleteket használva.
5. És a legrövidebb az intervallumba beleférfő számot eltároljuk.

byte	darabszám	rel. gyak	intervallum
A	3 db	0.75	0..0.75
B	1 db	0.25	0.75..1

Nézzük hogy hogyan is szűkítjük az intervallumot.

A	A	B	A					
0..1	--->	0..0.75	--->	0..0.56	--->	0.42..0.56	--->	0.42..0.53

Milyen érdekes, pont beleférfő a 0.5 vagy binárisan írva a 0.1 és ebből a 0. az mindig megoldás, hiszen az intervallum felső határát nem választhatjuk, csak az alsót (lehetne úgy is, hogy csak a felsőt, és az alsót nem, de akkor sem lenne szükség az 1 tárolására, hiszen ahhoz csak 1 féle byte lehet a fileban, azt meg már a fejlécből ismerjük, és tudjuk, hogy hány darabot kell belőle leírni, ezért nem választhatjuk mindkettőt, mert akkor az utolsó karaktert nem tudnánk kibontani), így kijön a bináris 1. Mivel ez így önmagában kicsit nehezen érthető, leközlöm a képleteket is. Régi alsó és Régi felső néven fogom nevezni az intervallum régi határértékeit, új alsóként és új felsőként az új

határértékeit, és Char Alsó és Char felső néven a karakterhez tartozó intervallum két határértékét.

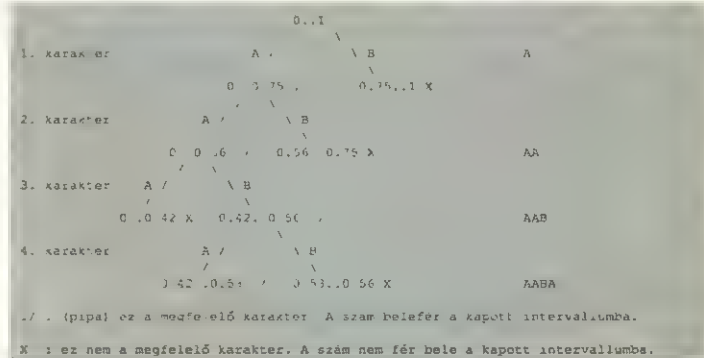
```
Hossz := Régi felső - Régi alsó
Új alsó := Régi alsó + ( Hossz × Char alsó )
Új felső := Régi felső + ( Hossz × Char felső )
```

Na ez a 3 képlet a híres tudományosság, remélem nem túl megterhelő. Mivel a matematikusok most örülnek, hogy valami olyat látnak amit meg is értenek, ezért gyorsan leírom a kibontást is. Azt legalább nem kell képlettel teleraknom. Ja, és van egy jó nagy előnye: nagyon egyszerű. Kísérleti módszereket fogunk alkalmazni, és itt is a (0,1) intervallum lesz a kilindulásként használt info, meg persze a karakterek darabszámából ismét kiszá-

vetkező karaktert kell megkeresni. Az ábra magáért beszél, de ha valaki mégsem értené, hogy miről van

szó, annak elárulom a nagy titkot: A lehetséges file-ok fastruktúrába szervezhetőek, és a kibontáskor ennek a fának egyes ágait járjuk be, de bárhol érjünk is rossz helyre, a következő elágazásnál már tudni fogjuk, hogy rossz felé mentünk és visszafordulhatunk. A megoldás kicsit hasonlít az 1 és n közötti szám kitalálásának algoritmusához, itt is mindig k részre bontjuk a lehetséges számok halmazát, és a részhalmazokról, egy egyszerű ellenőrzéssel eldöntjük, hogy melyikben van a megoldás, és arra meghívjuk ugyanezt az algoritmust. Ez ideáig nagyon szép és érthető, sőt az ember kis file-okat fejben, nagy file-okat papíron is tud tömöríteni, (titkosítás, kódolt puska, ...) a baj csak ott van, hogy ehhez változó pontoságú lebegőpontos aritmetika kell, de azt a gép nem tud, és nagyon nehezen

karakterek darabszámát tároljuk, pont úgy mint a Huffmannál.)



Az intervallum szűkítésére ugyanazt a módszert kell használni mint a betömörítésnél, és így byte-onként próbálgatva el lehet jutni a megoldásig. Ha egy karakter jó, akkor nem kell az adott karakternél tovább próbálkozni, hanem a kö-

akarja megtanulni, főleg a relatív gyakoriságok kiszámításához szükséges osztás megtanítása, és a tizedestörttel való szorzás megtanítása jelent sok munkát. Kevés kóder és programozó tudja megcsinálni, de azok is nagy, bonyolult és lassú



kódot produkálnak, ráadásul a koproci nagyon ajánlott, de még úgy is lassú, és a pentium hibája pedig a 486DX-re korlátozza ennek az algoritmusnak a futásképességét. Ott már elviselhető sebességet produkál. Egy-két nagyobb program install anyagában azért nyugodtan alkalmazható, de demóban nem célszerű a használata. Egy érdekesség ezzel a sebességi problémával kapcsolatban: az aritmetikai kódolás az egyike annak a néhány tömörítési algoritmusnak, aminek a betömörítési rutinja gyorsabb mint a kibontás.

Sokan kérdezik, hogy mitől tömörít jobban mint a Huffman, a válasz nagyon egyszerű: A Huffman algoritmus minden byte-ot egész biten tárol, míg az aritmetikai kódolás törtbiteken. A másik gyakori kérdés, hogy miért lehet az aritmetikai kódolással bitenként is tömöríteni, míg a Huffman módszerrel nem. A válasz megint ugyanaz, mert az aritmetikai kódolás töredékbitek-re is tömörít, a Huffman meg csak egész bitekre, így a Huffman, vagy változtatlanul hagyná a bitsorozatot, vagy negálná, míg az aritmetikai kódolás a gyakoribb biteket kevesebb mint egy biten tudná ábrázolni, és a ritkább bit sem igényelne nagyon sok tárolóhelyet.

#### Adaptív aritmetikai kódolás

A lényeg ugyanaz mint az adaptív Huffmannál, de itt nem a fát, hanem az egyes byteokhoz rendelt intervallumokat kell frissíteni. A 21. század számítógépein már elviselhető sebességgel fog futni. Addig mindössze annyit érdemes vele kezdeni, hogy papíron gyakoroljuk.

#### Javított aritmetikai kódolás

Mivel ez az algoritmus job-

ban tömörít mint az aritmetikai kódolás, ezért azt lehet rá mondani, hogy könnyen lehet, hogy hibás, hiszen mennyi matematikus tartja elméleti határnak az aritmetikai kódolást (már ez előtt is volt egy hatékonyabb az LZW+ARITMETIKAI, de erre találtak valami kifogást). De a hibalehetőség kizárt. Ugyanaz a trükk ami már a 94/11-es GURU-ban is szerepelt javított Huffman néven, de itt nem a fát hanem a kis intervallumtáblázatot frissítjük, és természetesen nem Huffman, hanem aritmetikai kódolást használunk. Amint észre vesszük, ez egy ciklussá szervezett rekurzív algoritmus, ahogy az eredeti aritmetikai kódolás is az, de a ciklus elejét egy kicsit előrébb kell tenni ehhez a javításhoz.

#### Miért működnek a tömörítési algoritmusok?

*Byterun vagy RLL, LZSS, LZW:* Mert hosszú részeket helyettesítenek jóval rövidebbekkel, és ritkán és rövid részeket helyettesítenek kicsivel hosszabbakkal.

*Huffman, aritmetikai:* Mert adott hosszúságú részeket helyettesítenek különböző hosszúságú részekkel úgy, hogy a gyakoribb részek helyettesítésével szerzett nyereség több legyen mint a ritkább részek helyettesítésével elvesztett veszteség. A lényegük az, hogy egy adott hosszúságú tömörítetlen egységet a relatív gyakoriságával fordítottan arányos hosszúságú tömörített egységekkel helyettesítik. Minél pontosabban közelítik meg a fordított arányosság szerinti jelhosszat, az egyes módszerek annál jobban tömörítenek. Ez az eredeti magyarázat, de annyit lehet módosítani, hogy relatív gyakoriság helyett valószínűséggel számolunk, és a valószínűséget

minél jobban meghatározzuk annál jobban tömörít egy adott algoritmus, és a hátralévő részben számolható relatív gyakoriság pontosabb értéket ad meg mint az egész file-ra kiszámolt relatív gyakoriság, de ez számításigényes. Az adaptív algoritmusok azért tömörítenek kevésbé, mert kevésbé rendelkeznek pontos képpel a file tartalmáról mint a hagyományos, vagy javított algoritmusok. Minél pontosabb képet tudunk plusz helyfoglalás nélkül alkotni egy adott file-ról a fejlec és a korábbi adatok felhasználásával, annál hatékonyabb lesz a tömörítés. Gyakori megoldás a következő: Az LZW+huffman tömörítést használó programok az azonos típusú file-ok tömörítésénél kiindulásként az előző file-ok adatait is felhasználják az előző file LZW csoportjainak felhasználásával. Egy folyamatos animáció tömörítésénél nagyon jól fel lehet használni az előző képeket, hiszen általában a kép jó nagy része megegyezik az előző kép-kockával, és ha csak a különbséget tároljuk le, és azt, hogy melyik képpont egyezik meg az előzővel és melyik különbözik, egy bizonyos mennyiségű különbség után már újból az egész képet tömörítjük be. Azt hogy volt-e elég különbség az 1 biten lehet ábrázolni, a különbségek helyét úgy ábrázoljuk mint egy tömörített monokróm képet, a fehér pontok jelezhetik a különbséget.

Most, hogy tisztában vagyunk az elterjedt algoritmusokkal, és alapjaikkal, az egyszerűbb trükkökkel, ráterhetünk a képtömörítésnél használt speciális, adatvesztést okozó trükkökre. Ezeket csak képtömörítésre lehet használni! Ezek a trük-

kök a következőt csinálják: A hasonló színeket egyforma színekre cserélik, ezáltal a kép jobban tömöríthető lesz. Esetleg leszedik róla a pontmintákkal készített árnyalatokat, ha a tömörítési algoritmusnak így kedvezőbb, vagy pont ilyen mintákkal kialakított árnyalatokkal helyettesítik az eredeti színeket, ha az algoritmusnak nincs szüksége a csíkokra, de a sok egyforma színű pontra igen. Sokszor fordul elő, hogy egy kép több különböző felbontású részből áll, hiszen a szélek kockássága nem zavarja azt aki középre figyel, viszont jelentősen csökkenti a kép helyfoglalását. Ezek a trükkök felelősek a legtöbb CD-s program grafikájának kockásságáért, csíkosságáért, sok JPEG és MPEG elkenődéséért. Ezek nélkül a CD-s programok megalkotása valóban nagy munka lenne, hiszen a képek nem férnének föl a CD-re letárolva, úgyhogy számolgatni kéne mint a lemezes programoknál. A CD-n egyébként a tömörítés gyorsít, sokan tudjuk, hogy egy megduplázott CD lemez gyorsabb egy duplasebességű meghajtóban mint egy duplázatlan, ugyanis egy kellően gyors algoritmus gyorsabban bontja ki az adatokat, mint a tömörített és a tömörítetlen méret közötti különbséget a gép beolvasná CD-ről... Tehát a tömörítésért nem mindig kell idővel fizetnünk.

Mivel 2 oldalra én sem tudok sokkal több tömörítetlen szöveget bezsúfolni, és tömörítve meg nem sokan tudnák elolvasni, ezért sajnos azt kell mondanom, hogy a jövő hónapban folytatom a témát.

Varju Gergely



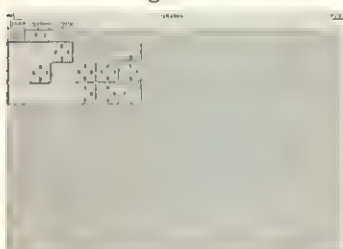
Microsoft

# Entertainment Pack

Nem olyan régen írtam a Microsoft Windowshoz készült szórakoztató programcsomag első darabjáról. Nohát kérem szépen azóta megkaptuk a csomag további három részét, és úgy gondoltuk, hogy érdemes róluk néhány szót ejteni. A kettes, hármas és a négyes rész is hasonlóan épül fel mint az első, vagyis néhány kis program van rajtuk, melyek között található logikai és ügyességi játékok is. Ízelítőképpen néhány rövid mondatban bemutatam a választékokat, hát ha valakinek megjön tőle a kedve egy kis játékra.

## A kettes csomag tartalma:

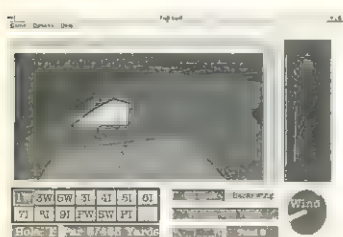
**Freecell:** ez egy nagyon jó kártyajáték. Nekem az egyik nagy kedvencem, ezzel a programmal kapcsolatban ezérf elfogult vagyok. Szerintem az egyik legjobb játék az összes közül ami a csomagokban található.



**IdleWild:** ez nem játék, hanem egy képernyővédő, de nem ugyanaz, mint az első lemezen, hanem természetesen új dolgokat tud (pl. Mandelbrot, pókháló).

**Jigsawed:** egy egyszerű puzzle, amiben képeket lehet összerakosgatni. Sajnos a hozzá adott képek minősége eléggé kritikán alul...

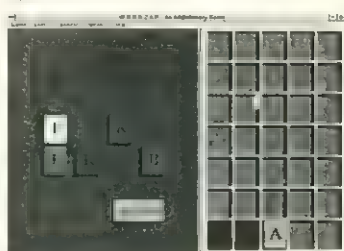
**Pipe Dream:** még a jó öreg C64-ről ismert csőépítő játék. Nem rossz!



**Rodent's Revenge:** egy rettenő egyszerű ügyességi/logikai játék. Sok szót nem érdemes rá pazarolni.

**RattlerRace:** ismét egy ősjáték, amiben egy egyre nyúló kukaccal kell a pályán levő almákat megkajálni.

**Stones:** prima kirakós játék, ami a (remélem) mindenki által ismert Mahjong-hoz hasonlítható, persze csak nagyon távolról.



**Tut's Tomb:** szoliter típusú kártyajáték, a gyengébbik fajtából.

## A hármas csomag tartalma:

**Fuji Golf:** ki gondolná, de ez egy golfjáték. Kicsit primitív, akkor már inkább a nagy Microsoft Golf. Vagy még inkább a Volkswagen.

**IdleWild:** ugye ezt már mindenki ismeri?



**Klotski:** logikai játék, méghozzá nem is rossz. Egy vörös négyszöget kell egyik helyről a másikra átjuttatni úgy, hogy közben sok másik kis négyszöget kell az útból eltávolítani. Egyszerűen hangzik? Próbáld ki.

**LifeGenesis:** Conway-féle életjáték.

**SkiFree:** jajj. Ez egy rettenetes sielő játék. Az egyedüli jó az benne, amikor hosszú sielés után megkajál minket a Jeti.

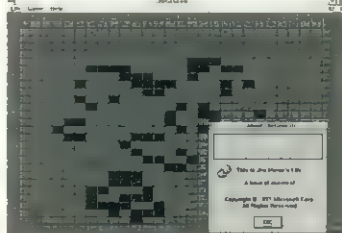
**Tetrevex:** ez egy puzzle játék amiben egy négyzethálóba kell kirakni kis kőveket úgy, hogy azoknak az oldalán szereplő számok vagy betűk a mellette levő kő számával illetve betűjével megegyezzenek. Nem is olyan könnyű.

**TriPeaks:** sokadik kártya pakolgotós játék... Hagyjuk...

**WordZap:** szókirakó játék, elég jól el lehet vele szórakozni, de egy kis angol tudás nem árt.

## És végül a négyes csomag tartalma:

**Jezzbball:** ebben a játékban az a cél, hogy a pályának legalább 75 %-át elfoglaljuk a pat-



ogó labdák elől. Az ős PC-seknek biztos mond valamit, ha azt mondom, hogy a Xonix-hoz hasonlít.

**Maxwell's Maniac:** egy másik labdajáték, csak sokkal egyszerűbb mint a másik. Az a cél, hogy a kék részéről áttereljük a labdákat a pálya piros részére egy cippzárat húzogatva.

**Chip's Challenge:** hoppá, egy igazi Epyx játék! Ebben egy kisfiúval kell egy labirintusban chippeket összegyűjtögetni, ahol mindentéle akadály nehezíti az utat.

**Dr. Black Jack:** na ez vajon mi lehet?

**Tic Tac Drop:** amőba-szerű játék, de itt nem négyzethálón zajlik a játék, hanem néhány oszlopból (amelyek üregesek) álló alakzatba kell a golyókat beleejteni.

**Go Figure!** matematikai játék, amiben az a cél, hogy egy megadott értéket kell elérni úgy, hogy adott számokból és műveleti jelekből összeállítsunk egy matematikai kifejezést.

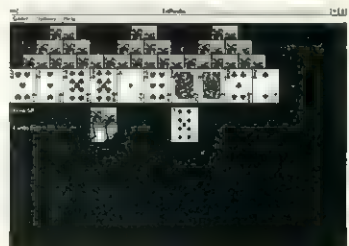
**Chess:** nem fogjátok kitalálni: ez egy sakkprogram. Nem vetekedhet persze a nagyokkal,



de mégiscsak egy sakkprogram, és szerintem nagyon sok embernek igencsak kemény ellenfele lehet ez is.

Röviden ennyi lenne a menü, mindenki válogasson kedve szerint. Vannak egészen jó programok, de olyanok is, amiket bizony le kéne már cserélni, hiszen már a shareware kategóriába sem férnek bele, legalábbis ami a minőséget illeti...

DrótMalac





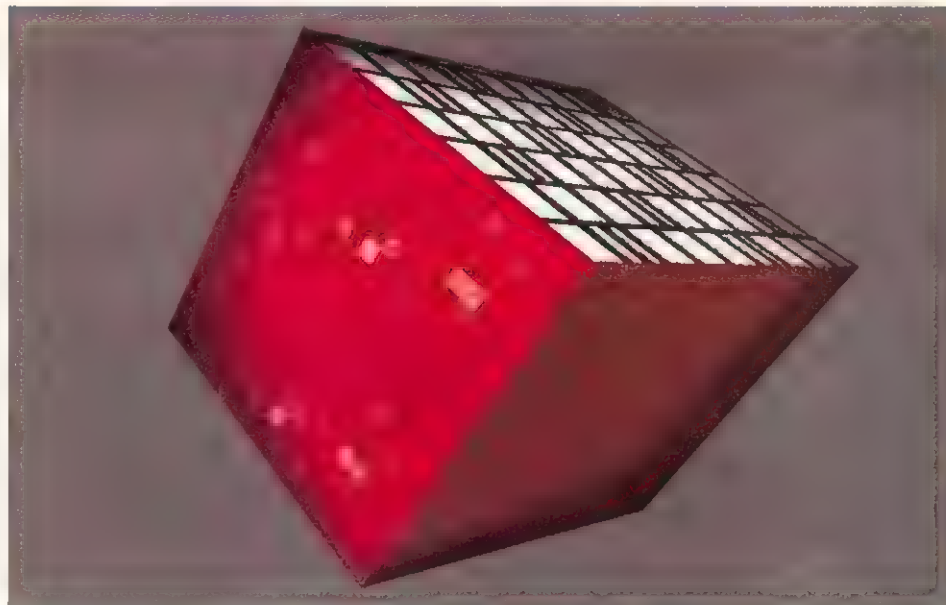
# Ray Tracing

Boldog új évet! Remélem még nem késő az új évi jókívánság. Különbösen is az idén még ez az első alkalom, hogy találkozunk. Megnyugodva látom, hogy mindnyájan itt vagytok, nem hiányzik senki. Akkor talán el is kezdhetjük a mókázást.

Először kezdjük az Impulse háza tájáról érkező hírekkel. Jó, most folytassuk valami mással. Hogy az Impulse-ról nem írtam semmit? Akkor biztos nem kaptam róla híreket.

Komolyra fordítva a szót, aztán jobbra fordítva, majd két sarok után balra, el is érkezünk talán valahová. Egyik igen jó barátom vetette fel a következő problémát: Egy kocka alakú tárgyat szeretett volna készíteni Imagine-nel, amely kinézetre betonból van. A megfelelő érdesség kialakításához talált is egy jópofa brush-t, amelyet altitude map-ként kívánt felhasználni. Idáig OK, de amikor Flat X, Flat Z mód-ban rakta fel a brush-t, a kocka oldalánál a minta "megfolyt", amikor Wrap X, Wrap Z-t használt, akkor pedig a mintázat torzult el, nem lett egyenletes a beton érdessége. Mi a megoldás?

Próbálkozhatunk úgy, hogy három irányból helyezzük el a képeket, méretüket pontosan akkorára állítva, hogy csak a vele szemben lévő oldalakat fedje, de ne érjen rá az oldalfalakra. Elvileg ez sok kísérletezéssel



1. kép

megoldható, de akkor meg az lesz a baj, hogy a különböző méretű vetítések miatt a kocka egyes oldalain nem lesz egyforma a mintázat sűrűsége. Felejtsük is ezt el.

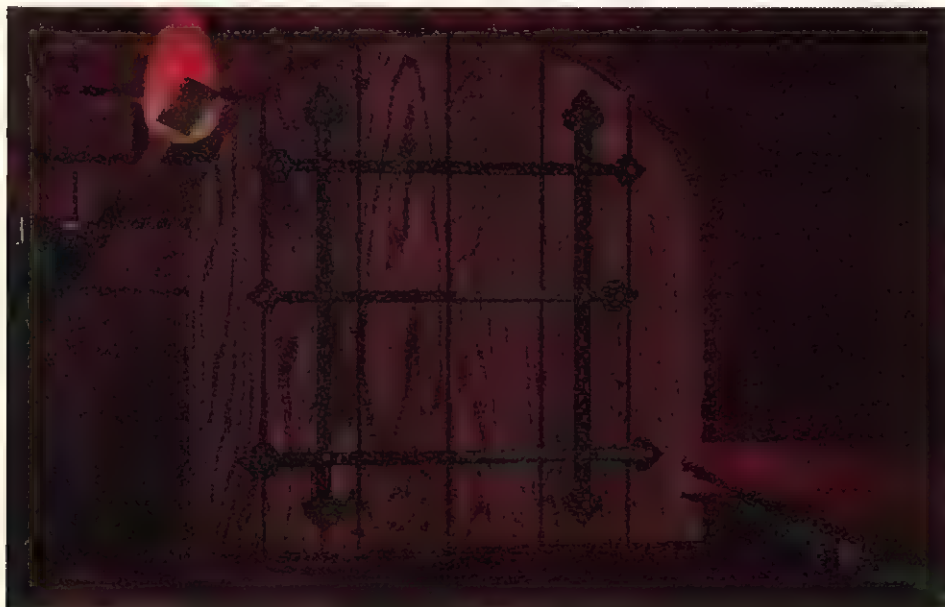
Az igazi megoldás abban rejlik, hogy a textúrák és brush-ok megjelenését le tudjuk korlátozni bizonyos felületelem-csoportokra. A kívánt felületeket subgroup-okba foglalva adhatjuk meg. Egyszerre csak egy felületcsoportra korlátozhatjuk a megjelenést, de ez

nem okoz gondot, mivel korlátlan számú subgroup-ot hozhatunk létre, az egyes felületelemek pedig több alcsoportba is tartozhatnak egyidejűleg.

A kívánt alcsoport nevét a textúra, vagy a brush setup kérdezőjében lehet megadni a "Restrict to Subgroup" input mezőben. A brush kérdezőjében helyhiány miatt csak a "Subgroup" nevet viseli ez a mező. Sajnos nincs szektor, így a név megadását manuálisan kell végezni.

Ha egy kép vagy textúra megjelenését valamely alcsoportra korlátoztuk, az még nem jelenti azt, hogy az adott mintázat automatikusan a kiválasztott felületeknek megfelelő elhelyezkedésbe kerül, erről nekünk kell gondoskodni.

A probléma felvetésénél volt szó arról, hogy a mintázatnak egyenletesnek kell lenni. Ezt úgy érhetjük el, ha az egyes felületcsoportokra feszített képek, vagy textúrák méretét azonosra állítjuk a Transform Axes-ben a Size pontnál. Mivel a program a képeket alaphoz mindig úgy helyezi el, hogy annak tengelye egybe esik a tárgyval, és teljesen befedi azt, így ha csak nem változtattuk meg a méretüket, ezzel nem kell törődni.



2. kép

folytatás a 72. oldalon



## FoliworkX az új CD-ékhez!

A német COME (Corporate Media) cég egyik vezető felhasználója a professzionális Amiga rendszereknek: animációs trükkökre specializálódtak amelyeket Amiga segítségével készítenek el. Mint minden profi felhasználót, természetesen őket is elkapta a láz: milyen lehet vajon programokat írni. Több termékük is megjelent ilyen pl. a PhotoworkX amely PhotoCD képek kezelésére alkalmas.

Ennek a szoftvernek egy mutációja a PholiworkX amely a Kodak PhotoCD szabványból kialakult Portfolio CD-k kezelésére alkalmas. A Portfolio CD tulajdonképpen nem más mint hangokat, zenéket és interaktív részeket is tartalmazó PhotoCD.

A FoliworkX minden Amigával együttműködik amely legalább 2MB RAM-ot, OS2.0-át vagy jobbat és CD-ROM meghajtót (vezérlőszoftverrel) magában foglal.

Ára: 130 DM.-

Corporate Media Bödekerstrasse 92, 30161 Hannover Tel.: 0511-661043 Fax : 0511-668279

## PhotoGenics Az új sztár?

Egy kis angol cég már régóta dolgozik rajzoló és képfeldolgozó programján ami a keresetségben a PhotoGenics nevet kapta. A cég a napokban szállítja az első változatot és tulajdonságaira nézve ötvözi az ADPro által megszokott képfeldolgozó funkciókat, a hagyományos Deluxe Paint féle rajzolási lehetőségekkel. Természetesen többféle képformátum ismer a program, ezek: IFF, JPEG, GIF. A megszokott rajzeszközök mellett rendelkezésre állnak a természetes médiákat mímelő funkciók is: kréta, toll, szén, stb. A Photogenics-ből nem hiányozhat a valódi szórópisztoly, valamint a látható alpha csatornák.

Egyszerre több képet is szerkeszthetünk, ezek egy-egy szabadon méretezhető ablakban foglalnak helyet. 24 bites képek manipulálása közben gyors, HAM8-as megjelenítést látunk.

Minimális konfiguráció a Photogenics használatához: Amiga 1200 (AGA) Kickstart 3.0 2 MB RAM

A program ára Angliában: £60.

Almathera Tel.: +44-181-687 0040  
Southerton House, Boundary Business Court 92-94 Church Road, Mitcham Surrey CR4 3TD UK

## Raptor 3 A fenevad

Az amerikai Deskstation technology nevét a Video Toaster Screamer utódjai a Raptor sorozat tagjai tették ismertté. Ezek tulajdonképpen különböző teljesítményű Windows NT alapú gépek, amelyeket Amigák vezérelnek és LightWave 3D animációs és modellező program képesnek leképészését végzik.

A Raptorok legújabb generációja immár a harmadik egy komplett Windows NT munkaállomás, amely továbbfejleszhető a processzormodul cseréjével. A processzormodulon első lépésben MIPS vagy ALPHA processzorok találhatóak, a cég később bővíteni kívánja ezt a kört. 1995-ben legalább 5 különböző modul kapható majd. Az első kapható modulon egy R4600-as MIPS processzor lesz, amely ugyanolyan sebességen jár majd mint a RAPTOR 2-ben, de 30-50%-al nagyobb teljesítményt nyújt a 66Mhz-es kétutas gyorsítótárának köszönhetően. A központi tár választhatóan 64 vagy 128 bites elérésű lehet, amely közel duplájára növeli a memória sávszélességet a RAPTOR 2-höz képest.

90 napon belül szállítja a DeskStation Technology a 330 MHz-en járó Alpha 21064A AXP processzorra épülő modult. Néhány hétre rá pedig a tervek szerint bemutatják a legújabb 21164-es típusjelű változatot. E legutóbbi megduplázza a 21064A teljesítményét azonos órajelen. Természetesen ezekhez a processzorokhoz már alapképzésben is tartozik gyorsítótár, ami 256 bites szélességű.

Mindezek a processzorkártyák ugyanahhoz az alaplaphoz csatlakoztathatók. Ez 4 PCI, 4 ISA és dupla SCSI csatlakozási felületet tartalmaz.

A DeskStation Technology kifejezetten hangsúlyozza tájékoztatóiban, hogy a moduláris RAPTOR 3 kifejezetten ideális

gép a hamarosan megjelenő Windows NT alatt is futó LightWave 4.0 számára.

DeskStation Technology, Inc. Tel.: (913) 599-1900 Fax : (913) 599-1900

## Draco Amiga utód

Még nem dőlt el az Amiga sorsa, a német MacroSystem cég már bejelentett egy saját fejlesztésű, Amiga alapú gépet a Draco-t. A Draco 1995 derekán jelenik meg és MC68060 processzorra épül. Az operációs rendszere először Amiga OS, később UNIX-ot is tervez a MacroSystem. Az új számítógépben nem lesznek megtalálhatók az Amiga speciális chip-jei, az ún. Custom chip-ek. A Draco lelke egy új buszrendszer a Direkt-Bus, erre csatlakozik majd a RetinaBLT grafikus kártya speciális változata, valamint a Vlab-Motion. Az új buszrendszer sávszélessége 20 MB/sec, ami lehetővé teszi teljes felbontású 100%-os JPEG minőségű képszekvenciák digitalizálását és visszajátzását.

Azok az Amiga programok amelyek az Amiga operációs rendszerén keresztül kezelik a képernyőt, azok működni fognak a Draco-n is.

Torony házában 32 bites SIMM memória modulokkal bővíthető a memóriája 128 MB-ig. Alaplapra integrálva található egy gyors, SCSI-II-es vezérlő, a meglévő hardverekkel kompatibilitás kedvéért 5 darab Zorro-II-es bővítőhely is helyet kapott.

Alapképzésben is a rendszer része egy 3x sebességű CD-ROM meghajtó, viszont nem lesz hajlékony-lemez-meghajtó. A programok installálása SCSI vagy párhuzamos felületen keresztül lehetséges.

A Draco ára még nem ismert, de a MacroSystem előzetes információi szerint nem fogja meghaladni egy képzett Amiga 4000/040-es árát. A cég a Retina és Vlab kártyák tulajdonosainak speciális cserelehetőséget biztosít majd Draco-ra.

MacroSystem Computer GmbH, Friedrich-Ebert Str. 85, 58454 Witten, Tel.: 02302-80391 Fax : 02302-80884

Marinov 'Gaborca' Gábor



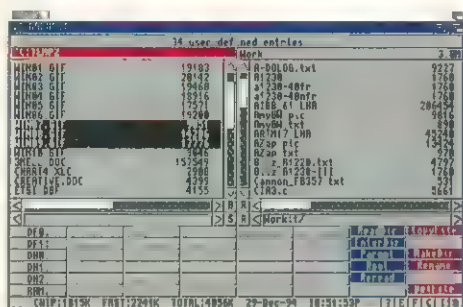
# PPD ZÓNA

## TwinOpus 1.0

PC az ablakban

A parnet-hez képest a twin-express csak nagyon szegényes szolgáltatásokat nyújt, csak a program saját shelljéből irányíthatjuk a programot. Ez főleg akkor kényelmetlen, ha nem ugyanabból az alkönyvtárból kívánunk több file-t átmásolni, hanem a lemezen szétszórva elhelyezkedő file-okra van szükség.

Két Amiga, vagy egy Communicatorral felszerelt CD<sup>32</sup> között lehetőség van a sernet használatára is, mely a parnethez hasonló. Azonban rendelkezik egy hátrányos tulajdonsággal: a lehetségesnél jóval kisebb a maximális átviteli sebessége.



A TwinOpus tulajdonképpen a DirectoryOpus-hoz írt AReXX makrók gyűjteménye, melyek segítségével (két pipe-on keresztül) a program kommunikál a TwinExpress-szel. A program használata az elindítása után viszonylag egyszerű, azonban az elindítás és az előtte szükséges konfigurálás elég fárasztó. A kezelés során is vannak kisebb kényelmetlenségek, de remélhetőleg a következő verzió(k) jobb(ak) lesz(nek). A program és a mellékelt pipe-handler freeware.

## TIFFView 1.14

Képmegjelenítés és konvertálás

E program segítségével lehetőség van beolvasni, megjeleníteni, kinyomtatni TIFF, MacPaint, IFF, GIF és JPEG képeket. Továbbá támogatja a datatype-ok használatával további formátumok kezelését. Lehetőség van TIFF, GIF, JPEG és IFF formátumban a képek mentésére is.

Eredetileg csak TIFF képek kezelésére írták a programot, jelzi ezt a támogatott

TIFF formátumok változatossága is: az 1 bites monochrome-tól a 24 bites true-coloron keresztül, egészen a 32 bites CMYK (színbontott) képekig. A program támogatja a Mac formátumú TIFF-eket is.

A GIF és JPEG résszel sincsenek problémák, de az IFF részből valahogy kimaradt a HAM/HAM8 képek kezelését végző programrész. Ezzel összefügghet, hogy max. 256 színben jeleníti meg a képeket. Szolgáltatásként lehetőség van a képek gamma állítására.

A program freeware, működéséhez OS2.04+-t igényel.

## TAPAVI 1.2

Windows-os animációk

A Video for Windows formátum elterjedésével egyre több .avi kiterjesztésű file érhető el. E file-okat használják a különféle Windows-os játékok, entertainment, multimédia stb. programok. Természetesen igény mutatkozik arra is, hogy Amigán is megnézhető legyen egy-egy digitizált film.

Bár az Amiga grafikai felépítése nem ideális a chunky típusú animációk lejátszására, az AGA chip-készlet megjelenése után több avi-player is megjelent.



TAPAVI használatával lehetővé válik bizonyos formátumú avi file-ok lejátszása (pl. msvc/cram, rgb video, és pcm audio). További formátumok támogatása is várható (pl. Indeo). Az említett hardware okok miatt nem képes teljes képernyő méretű filmek lejátszására (erre sok PC sem képes). Bár a program támogatja a 16 bit színmélységű video formátumot, az alkalmazott fix palettás megjelenítés miatt az eredmény nagyon szegényes. A programmal lehetséges nagyobb méretű file-ok lejátszása is, mert egyszerre nem tölti a memóriába az egész file-t.

A program működéséhez AGA chip-készlettel rendelkező gépre van szükség.

## flick 1.4

További animációk...

Az Autodesk által definiált fli/fic formátum a legnépszerűbb animációs formátum a 3D-s grafikai programok körében (legalábbis PC-n). A flick segítségével lehetővé válik a file-ok lejátszása Amigán is anélkül, hogy az Amigán elterjedt formátumúra konvertálnánk. Lassabb gépek esetén, a kívánt lejátszási sebesség eléréséhez szükséges lehet egyébként is a konverzió.

A programmal lehetőség nyílik bármely OS2.04+ gépen lejátszani az fli/fic animációkat (persze a színek számára és a felbontásra vonatkozó korlátok megmaradnak). Akiknek a gépen EGS kompatibilis grafikus kártya van, azok a grafikus kártyán is megnézhetik az animációkat. A lejátszás sebessége a funkció billentyűkkel változtatható, beállítható a színek száma (16/32/256), szűrkeskálás megjelenítés stb.

A program forráskódjával együtt kerül terjesztésre, melyben az FLI formátum részletes leírása is megtalálható.

## ScreenTab 1.20

Akár a Windows-ban

Ha egész nap valaki Windows-ot használ (munkahelyén, iskolában), akkor előbb-utóbb azon veszi észre magát, hogy az Amigán is az Alt-Tab-nak megfelelő screen-váltást nyomogatja, ami persze nem működik.

De ezzel a commodity segédprogrammal lehetővé válik, hogy a bal Amiga és a Tab billentyű lenyomásával történjen a képernyők lapozása a megszokott egér, vagy az Amiga+N, ill. M kombináció mellett. Mivel a programok több képernyőt is nyithatnak, ill. a képernyő neve gyakran túl hosszú, a program beépített szerkesztőjével a screen-ekhez akár más lapozási nevet is rendelhetünk.

A program freeware, működéséhez OS2.04+-t igényel.

(JOCO)





## A Parazita

Egy lowai kisváros közelében UFO landol, s a környék lakói izgatottan sietnek az esemény színhelyére. Nem sejtik milyen különleges lény érkezett bolygónkra, hogy új otthonát, s szívósabb gazdaegyedet találjon magának, lévén parazita. A rájárá emlékeztető, nagyrészt agyszövetből álló idegen a gerincoszlopára tapadva, a nyakszirt közelében hosszú csápjával behatol az agyba, s képes irányítani a hordozóját. A nemzetbiztonságiak minden tudásukat latba vetik, hogy megfékezzék az idegen szaporodását és elpusztítsák őt. Ez azonban nem olyan egyszerű feladat, hiszen a lény rendkívül szívós és a "hordozók" életét szeretnék megmenteni. A megoldást egy véletlen felfedezés kínálja... Apa és fia (Donald Sutherland és Eric Thal) az utolsó pillanatig harcolnak egymásért, az emberekért és a vonzó biológusnőért (Julie Warner). Bemutató: március 16.



## 101 kiskutya

Walt Disney rajzfilmje kitűnő szórakozást ígér az egész család számára. Roger, a bohém életet élő, még sikertelen zeneszerző egyetlen társa kutyája, Pongó. Az eb azonban úgy gondolja, eljött az ideje a párválasztásnak, mindkettőjük számára. Szemtanul lehetünk a szerelem kibontakozásának, s az új család boldog hétköznapijainak. Egy viharos éjszakán tizenöt kis kutyakölyökkel szaporodik a létszám. Igen ám, csak hogy Anita volt iskolatársa, Szörnyella de Frász szemét vet az apróságokra, vagyis inkább azok bundájára, s megkezdődnek a kutyacsalád visztonagságos kalandjai... A történet végére a gonosz páru jár, s minden szerencsés véget ér; Roger és Anita immáron egyszázegy dalmát ebről gondoskodhat! Bemutató: március 30.



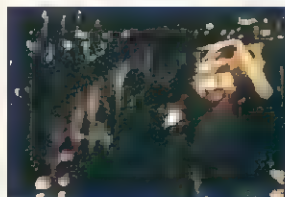
## Kvz Show

A film egy megtörtént esetet dolgoz fel, 1958-ban egy televíziós műsorról (Twenty One) kiderült, hogy nem fair a játék, s az ügy nagy botrányt kavart. A vetélkedő népszerű sztárja előre megkapta a válaszokat, amíg a nézettség aránya megfelelő volt. Amikor azonban csökkent az érdeklődés, a szerkesztők új csillag után néztek, aki miatt emberek milliói kapcsolóztak be ismét készülékeiket. Charles Van Doren (Ralph Fiennes) szinte pillanatok alatt belopta magát a nézők szívébe és csaknem ötvenmillióan izgultak érte showról showra. A "befuccsoltatott" játékos (John Torturro) azonban nem hagyta annyiban és beperelte a társaságot. Mindössze egy rövidke cikk jelent meg az esetről a lapokban, de ez elég volt ahhoz, hogy egy pályakezdő államügyész gyanút fogjon és nyomozni kezdjen... Ez az Oscar-díjra esélyes film március 2-től látható a mozikban. Aki egy igazán nagyszerű filmet akar látni, remek színészekkel, kidolgozott karakterekkel, profi rendezésben (Robert Redford), az ne hagyja ki.



## Only You

Romantikus film, rózsaszín álom Marisa Tomei főszereplésével. Norman Jewison filmjében Olaszország festői tájain kalandozva érzelmes történet bontakozik ki a szemünk láttára. Március 9-től a mozikban.



## Interjú a Vámpírral

Mindannyian kíváncsian vártuk, mit nyújthat Tom Cruise (Lestat) a tőle szokatlan szerepkörben. A parádés alkotógárda sokat ígérő; rendező: Neil Jordan, forgatókönyvíró: Ann Rice, szereplők: Tom Cruise, Brad Pitt, Stephen Rea, Antonio Banderas, Christian Slater, a zeneszerző pedig Elliot Goldenthal. A látványos film sztorija érdekes; egy fiatal újságíró riportot készít egy vámpírral (Louis de Pointe du Lac), aki elmeséli neki "születésének" és eddigi életének történetét. Az érző szívű vámpír belekezd monológjába, s meglevenedik előttünk a kétszáz évvel ezelőtt kezdődő elbeszélés... Egy biztos, a film szokatlan látványból mutatja meg a vérszívó halhatatlanságát. Útjukat vértelen tetemek, ördögűzés, tűz és pusztítás kíséri, melyből talán nincs kiút. A film értékelését rátok bízom, március 2-től a mozikban.



# NOVOTRADE 2C Kft.

## SEGA

Mega Drive	23.400 Ft
kazetták	3.250 12 750 Ft
Master System	11.500 Ft
kazetták	2.450-8.500 Ft
Game Gear	17.400 Ft
kazetták	2.660-8.500 Ft
Control Pad (Mega D.)	2.990 Ft
Control Pad (Master S.)	1.600 Ft



2C Kft.

Novotrade

## ATARI

520 STFM számítógép	19.990 Ft
Monochrome monitor	19.990 Ft
SF314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II.	11.990 Ft
Lynx játékok	2.450-4.500 Ft
7800-as videójáték	5.990 Ft



## Kiegészítők

Disk boxok	99-990 Ft
Floppy lemezek	350-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tépő	370 Ft
Monitor Filterek	700-1400 Ft



Áraink az AFA-t tartalmazzák!

Viszonteladóknak árkedvezményt biztosítunk!  
1136 Budapest, Balzac u. 35  
Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933

Számítógépek

TV-játékok

Szakkönyvek

Szoftverek

Kiegészítők

SEGA

JL



# ACOM

Commodore Amiga 600	28792 Ft	Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft	17" SVGA c. Daewoo/PGA (1280x1024,0.28,LR,NI,Dig.)	87992 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft	Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft	15" SVGA color Axion (1280x1024,0.28,LR,NI,DIG)	37400 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft	Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft	21" SVGA color Daewoo (1280x1024,0.28,LR,NI,DIG)	208000 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D	47992 Ft	Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft		
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft	Swiftly Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft	I/O kártyák	
Commodore Amiga CD <sup>2</sup> + 2 játék	31992 Ft	Mouse Pad	200 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1200 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft	Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft	Hurricane IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA L.B.	2240 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft	Midi Amiga Interface	2800 Ft	Realtek VGA kártya 256 kB RAM	2952 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft	Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft	Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM	4496 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500	11192 Ft	Rockey Advanced Video Keying for A	19992 Ft	Trident 8900D VGA	2640 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft	Sound Enhancer Amigához	1992 Ft	S3 805 VGA 1 MB, VESA	10992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft	1.76 MB HD Amiga külső drive (QS2+)	13592 Ft	Tseng ET4000AX VGA 1 MB VESA	10600 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft	2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft	Tseng ET4000P VGA 1 MB, PCI	15680 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft	Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft	Sky Eagle VGA 1 MB, VESA	15760 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft				
Commodore datasette	2792 Ft	Quickshot Joystickok 25 féle típusban		RAMok, winchesterek	
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft	PC árák		414256 DIP 70ns	632 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft			256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1496/4160/13600 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft	Alaplapok		4 MB SIMM 70 ns 36 bit	16500 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft	386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI)	10780 Ft	8 MB SIMM 70 ns 36 bit	33992 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft	486SLC-33MHz 64 kB c. (ETEQ,IBM OEM)	9840 Ft	16 MB SIMM 70 ns 36 bit	63992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft	486DX-XMHz 256 kB c. 3 VESA DX4 is	11496 Ft	170/ 270/ 340/ 420 MB hard disk	17500,18400,20720,22992 Ft
512 kB óras memóriabővítő	3992 Ft	586 90-100MHz, 512kB c. OP. 4PCI,2VL	37680 Ft	520 MB hard disk	25992 Ft
1.0 MB-os óras chip bővítő A500+ ba	5592 Ft	Processzorok		1000/1400/2200 MB hard disk SCSI	79200,111992,139992 Ft
1.0 MB-os óras chip bővítő A600-ba	6392 Ft	486DX-33 MHz processzor INTEL	12992 Ft		
2.0 MB-os óras bővítő A500/A500+ ba	7992 Ft	486DX-40 MHz processzor CYRIX	12640 Ft	Hangkártyák	
3.0 MB-os óras fast bővítő A1200-ba	50392 Ft	486DX-40 MHz processzor AMD	12192 Ft	SB 2.0/ SB PRO2/ SB 16 Multi CD OEM	6600,10480,12992 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft	486DX2-50 MHz processzor CYRIX	13280 Ft	SB 16 MC/ SB 32 AVE	16800,32400 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft	486DX2-66 MHz processzor AMD	19520 Ft	Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	15840,26400 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft	INTEL	20992 Ft	Hangfalak	2800,9920 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft	486DX2-66 MHz processzor CYRIX	17600 Ft		
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft	AMD	20992 Ft	Egyéb termékek	
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft	INTEL	21600 Ft	Processzor hűtőborda/ventillátor	312/660 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft	486DX2-80 MHz processzor AMD	25992 Ft	Mono kézi scanner 256 szürke	13360 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	372 Ft	486DX4-100 MHz processzor AMD	44400 Ft	Eredeti Microsoft OEM mouse	2760 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft	486DX4-100 MHz processzor INTEL	54000 Ft		
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft	586 Pentium 60/66/90 MHz	50500,62880,78800 Ft	Zoltrix FAX-Modem kártyák	
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft			Fax/modem 24/ 48/ 96 bps + sw	4400 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft	Monitorok		Fax/modem 14400 bps/külső + sw	13440,18040 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft	14" SVGA color Axion (1024x768,0.28)	27992 Ft	Fax/modem 28800 bps + sw	24400 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft				

Babyház 1.44MB FDD IDE - 2S1P1G, 101 gombos billentyűzet		14" VGA mono, 256 kB			14" color SVGA LR, 512 kB VGA kártya				
		270 MB	340 MB	420 MB	270 MB	340 MB	420 MB	520 MB	720 MB
A386SX-40 MHz	2 MB RAM	58.800	60.800	63.072	77.864	79.864	82.136	85.136	95.944
A386DX-40 MHz	4 MB RAM	70.512	72.512	74.784	89.576	91.576	93.848	96.848	107.656
C486SLC-33 MHz	64 kB c.	62.040	64.040	66.312	81.104	83.104	85.376	88.376	99.184
C486DX-40 MHz	256 kB c.	84.152	86.152	88.424	103.216	105.216	107.488	110.488	121.296
C486DX2-50 MHz	256 kB c.	84.792	86.792	89.064	103.856	105.856	108.128	111.128	121.936
A486DX2-66 MHz	256 kB c.	89.112	91.112	93.384	108.176	110.176	112.448	115.448	126.256
A486DX2-80 MHz	256 kB c.	93.504	95.504	97.776	116.568	118.568	120.840	123.840	134.648
I486DX4-100 MHz	256 kB c.	115.772	117.772	120.044	134.836	136.836	139.108	142.108	152.916
Pentium 60 MHz	512 kB c.	155.704	157.704	159.976	174.768	176.768	179.040	182.040	192.848

## Western Digital Paradise

hangkártya

16 bites, Multi CD / DSP processzor,  
Wavetable synthesis

Kompatibilis: MPC, Sound Blaster, AdLib,  
Windows Sound System, Eusynth-1, MIDI,  
Roland MPU 401

**13.600 Ft**



1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)  
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:

hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Az árak az 1 év garanciát igénybe, de az ÁFA-t nem tartalmazzák!

## AKCIÓ

Mitsumi tripla sebességű CD-ROM, vezérlővel

**23.920 Ft**

**Több mint 50 CD<sup>2</sup> program,  
több mint 70 SEGA MEGADRIVE  
és SEGA GAME GEAR program**





A börze terem csúcsidőben

# COMPUTER Karácsony

Ismét túl vagyunk egy Computer Karácsonyon, a szokásos képes beszámolóinkat láthatjátok a rendezvényről, mely idén talán még nagyobb és még sikeresebb volt minden kiállító számára. Nagy volt a nyüzsgés mindenféle, rengeteg újdonság és érdekesség várt a látogatókat, kik szép számmal keresték fel a legrangosabb kisszámítógépes rendezvényt.



Talalgás a GURU standon



Ez éppen egy előadás, ha minden igaz



A Csokonai stábja, még kipihenten



Konferencia a szoftvertörvényről



Munkában a PC ABC stábja



Sorsolás a PC GURU előfizetői között



7 人



## Bevezető

Legyetek üdvözölve Feleim, ezennel megnyitom újévi zsinatunkat!

A nagy GURU-nak hála (és nem a Tschibo-nak! - Lord Friderikusz) most a könnyeink helyett mi gyűlünk össze. De ne csüggedjétek Testvéreim, imáink meghallgattatnak (bízzátok ide, Chaos bá' ezt jól csináljal), s nyájunk nem vész el, álljuk a sarat a Nagy Bádog Dobozok szörnyű hordájával szemben!

... mi van má'? Ki lökdös? Ja, hogy elaludtam volna...? Jaj, bocs. Akkor is ... szega - ízé szevasztok! Na meséljétek, mi van veletek? Ki hány hőembert épített nemszeretett rokonára? Látom, csibésziségetek nem változott! Na, és ki mit fogadott meg újévre? És mennyiben? Aha, értem, mi ez a nagy hallgatás, szóval ezért szorulunk importra a hullócsillagok terén, mert az épeszűek elkerülték messze égboltunkat! De azért senkinek semmilyen ismerőse sem szenved csuklógörcsben? Akkor rendben, megkezdjük ez évi működésünket egy remekbeszabott Atari Oldalak-kal, ahol most az ST/STe-seknek kedvez Fortuna (én csak tudom, tegnap hatottam a virág lelkére!), most Scintillation jóvoltából és Memphisto ollója által tolmácsolva kiváló demókról olvashattok, melyek a mai demós világban tényleg megállják helyüket bizonyítva, hogy még nem járt el felettük teljesen az idő, plusz még némi áttekintés az Ataris világról. Ezenkívül lesz még hírek krumplival, krumpilis hírek, hírbesült krumpili meg sült krumpil híres szószban á Memphisto, lehet válogatni! Jó étvágyat meg bűék!

Lord Chaos '95

## HÍREK

Az előző számban már esett szó a MagiC nevezetű multi-tasking OS Macintosh változatáról, a MagiC Mac-ről. A fejlesztők tervezik a szoftver PowerMac (Lord Chaos szerint erős maci :-)) átíratát, sőt fejlesztés közvetlen eredménye lesz egy Atarin futó Macintosh emulátor is, amely nem igényel semmiféle plusz hardware-t.

PC-re is most jelent meg egy Atari emulátor, a Janus Card. A Janus Card egy PC-re dugható kártya, amely kb. egy MegaSte-nek felel meg teljesítményben. Az emulátor felhasználja a fő CPU-t is, amittől bizonyos feladatok végrehajtási ideje ugrásszerűen nő, továbbá a PC grafikus kártyáját is, így lehetséges pl.: 800x600x16-os felbontást is használni. Szintén használható a nyomtató, a modem, ill. a CD-ROM drive is.

Megjelent a Cubase 2.02, amely jó részt a Cubase 2.0 kijavított verziója, továbbá együtt tud működni az NVDI 3.0-val.

Az Avalon nevű profil sample editor 3.0-s változata még mindig késik, viszont itt van, most készült el egy hasonló kategóriájú szoftver, a Zero-X, amely a szokásos funkciókon kívül ismer még egy-két hasznosat, pl. képes egy sample-ben megkeresni az optimális vágási pontokat, ezenkívül ki tudja használni a Falcon speciális adottságait is. A program minden ST sorozatú gépen fut.



Most pedig következzen egy igazi csemege: Martin Griffiths, aki régebben az Ataris demo scene-n Griff néven volt ismert, hamarosan befejezi a Falcon TDSM General MIDI Module-t, amely GM szabványos .MID fájlokat tud lejátszani szinti nélkül, de képes bemenetként külső keyboardot és sequencert is alkalmazni, csak a megfelelő 16-bites mintákat kell felmásolnunk a hard diskre. Ez még semmi, ugyanis hasonló program létezik ST-re is! A programot úgy hívják, hogy EPSS, bármilyen DMA-val rendelkező gépen fut.(STe, TT, Falcon) képes bármilyen .MID formátumú file lejátszására és Cubase-zel, ill. Notatorral használva szinti modulként viselkedik.

A SIMM-ek árának esésével a Wizztronics is lecsökkentette a Falcon 14 Mbyte-os bővítésének árát 519 dollárra. Szintén most jelentette be Wizztronics, hogy hosszú késés után a Barracuda 040 Falcon gyorsítókártya hamarosan elkészül, azt követően pedig egy 128 Mbyte-os bővítőkártya és egy 486DX33-as emulátor kártya is piacra kerül.



Az egyik neves Atari háttértár gyártó jelentett be nemrégiben új SCSI CD-ROM drive-ot, a Quick CD 15x-et. A CD-ROM drive a 15-szörös sebességet belső cache segítségével éri el.

Megjelent a Video Supreme feliratozó program 2.0-ás változata. A program új modulokkal bővült és képes feliratokhoz digitalizált mintákat - amelyekből 19 formátumot ismer fel - szinkronizálva lejátszani, továbbá támogatja mind ST-n, mind STe-n az OverScan üzemmódot.

Új 3D modeler, animátor készült el Falconra, amelynek jelenlegi munkacíme Render In Perfection. Az előzetes hírek alapján a program által készített animációk minősége a Lawnmower Man-ben látottakét is eléri, és a 3D programok között egyedülállóan támogatja a több számítógépes számolást is. A RIP más platformokon létezik már, többek között Silicon Graphics munkaállomásokon és OS/2-n.

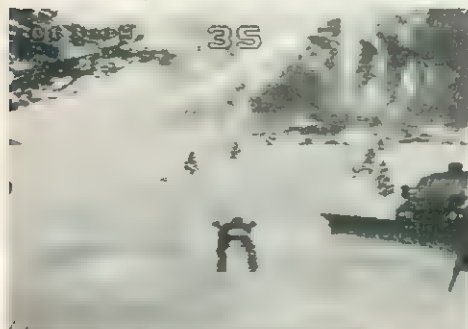
**Shareware stuffok:** Az egyik legérdekesebb a Backward 2.80-as változata, ami szokásos hibajavításokon és bővítéseken kívül tartalmaz egy patch programot, ami az ST-s programokat kódolja át úgy, hogy azok Backward használata nélkül is futnak Falconon. Hasonlóan hasznos program az Outside v.3.3, ami virtuális memóriát létesít a 68030-as processzorral rendelkező



gépeken. (Ez lehet akár 030-asra bővíthető ST is.) A program shareware változata 2 Mbyte-os, a regisztrált változat max. 512 Mbyte-os virtuális memóriát tud létrehozni.

**Jag hírek:** A múlt számban említett játékok - Iron Soldier, ... - mind megjelentek már, ezzel 17-re emelkedett a kapható Jaguár játékok száma. Hamarosan piacra dobják a Cannon Fodder, a Flashback, a Syndicate, és a Double Dragon 5 játékokat is.

Az első negyedévben várható a Fight for Life, az Ultra Vortex, a Theme Park, a Dactyl Joust, a Dragons Lair (CD), a Sensible Soccer és a Demolition Man (CD) megjelenése.



Az Atari véglegesítette a JagCD megjelenésének időpontját február végére. Az első öt megjelenő játék a Battlemorph (Cybermorph 2), a Blue Lightning, a Highlander, a Demolition Man és a Creature Shock.

Úgyszintén a közeljövőben lesz kapható a CatBox, ami egy általános célú kiegészítő a Jaguárhoz.

Újjonnan bejelentett fejlesztések: Daytona Racing, Supercross 3D, Thea Realm Fighters, Batman Forever, a Power Drive Rally, a Striker '95.

*Memphisto*

## A jövő körvonalai

Ebben a cikkben a home computer piacot, így az Atarit ért válságról, illetve a most elkezdődött kiút keresésről fogok szólni.

Az '90-es évek elején csökkent le a PC kompatibilis gépek ára annyira, hogy

egy kategóriába került a Commodore és Atari fémjelezte házi számítógépekével, és ez indította meg a két cég piacának összeomlását. 1992-re odajutott az Atari, hogy még kiadta az ST-k legújabb generációjának első tagját a Falcon030-t, de arra már nem jutott ereje, hogy hathatósan megtámogassa szoftverekkel és kiadja az eredeti tervei szerint nagyobb teljesítményű típusokat, e helyett, hogy megmeneküljön a csődtől, pénzei nagy részét játékgép vonalba fektette, kladva a Jaguárt és felélesztve tetszhalott állapotából a Lynx-et.

A számítógép vonalnak egy időre a végét jelenti az, hogy az Atari bejelentette, a Falcon licenszét eladja a C-Lab-nek és a jövőben nem kíván foglalkozni a Falconnal. Ez bizony rosszul hangzik. Viszont ahogyan az anyacég abbahagyta a gyártást, azonnal megindult a klónok fejlesztése: a C-Lab változtatta a Falcon hardverén, tervezi az audio alrendszer tökéletesítését, és valószínűleg erősebb processzorokat rak a gépbe, egy 68040-est, és DSP 96000-est. A Medusa T40-ről már írtunk, ennek tervezik 68060-as alapú modelljét, illetve itt van az Eagle, ami hasonló kategóriájú, viszont rakhatunk bele PCI kártyát és cserélhető a processzorkártyája Motoroláról PowerPC-re, vagy bármely konkurens processzorra.

Az itt leírtakból látszik, hogy végre vannak olyan TOS-alapú számítógépek, amelyek teljesítménye hasonló a most kelendő 486-os, 585-ös PC-kéhez. Ennyit a hardverről.

A másik nagy kérdés a szoftverellátottság. Az eléggé szűkszavú proTOS beszámolóiból is látszik, hogy a szoftvergyártás is kezd magához térni. Ezen a kiállításon sok olyan cég jelent meg, amely korábban hivatalosan(!) leírta az Atarit a szoftverfejlesztési köréből, és akiknek jelenléte teljesen megdöbbentette Lord Chaost.

Napjainkban már az is fontos szempont, hogy az adott számítógép hálózatba köthető-e, ami nem mindegy, mert pl. az Interneten már igen sok érdekes információhoz és shareware programok tömkelegéhez lehet hozzá jutni. Egyébként ez az a terület, ahol az TOS gépek eddig szinte egyáltalán

nem voltak jelen, és csak most jelentek meg hiánypótlásként az első Ethernet kártyák és a szükséges programok, mint az X terminál emulátor, WWW kliens stb.

Ide tartozik még az operációs rendszerek és a Shareware programok kérdése is. Jelenleg TOS kompatibilis gépeken már három ismertebb multitasking operációs rendszer fut, a MINT\MultiTOS, a Geneva és a Magic. Mint a Hírek rovatban szerepelt, a Magic fejlesztői tervbe vették egy tisztán szoftver alapú, új Macintosh emulátor kifejlesztését. Aminek a leginkább örülök, az az a tény, hogy Internet hozzáféréssel rendelkező Amigások és Atarisok egy csoportja nemrég elkezdte a 680x0 Linux megírását, ami hamarosan odajut a fejlődésben, hogy mindennapi használatra is alkalmas lesz. Ez belépőt jelent a régen áhított Unix/Linux-os világba. Itt megjegyzem, hogy tudok olyan, eredetileg workstationre készült professzionális programról, aminek PC-s verziója csak Linuxra készült el. Külön előnye a 680x0 Linuxnak, hogy kódkompatibilis lesz, azaz, ha nem használ az adott program speciális hardvert (pl.: Amigán a Copper, vagy Atarin a DSP), akkor az Atarin fordított kód Amigán is fut és fordítva. Szintén Internetes Atarisok fejlesztik tovább a MiNT-et, ami használható operációs rendszerre kezd kinőni magát olyan segédprogramokkal, mint a MiNTos, ami multiuser környezetet teremt, a hálózatos lehetőségeket adó MiNTNet, vagy most készülő X-Windows 11 R5 ami lecseréli az eddig GEM felületet a UNIX-nál és VMS-nél használt X-Windowkra.

Végezetül annyit, hogy azért emeltem ennyire ki a hálózatba kapcsolhatóságot, mert felmérhetetlenül sok információhoz, programhoz férhetünk hozzá hálózaton keresztül. Erről a témáról már volt egy részletes cikk a GURU-ban, így inkább csak a legfontosabb Ataris site-ok címét írom le azok kedvéért, akik tudják ezt hasznosítani:

<ftp://uni-kl.de/pub/atari>  
[atari.archive.umich.edu/pub/atari](http://atari.archive.umich.edu/pub/atari)  
<ftp://uni-erlangen.de/pub/atari>

*Memphisto*



# Assembly programozás

Üdv: mindenkinek!

A legutóbbi számban leköszöltünk egy, a rovat méretéhez képest grandiózus forráslistát, melynek magyarázatát erre a számra ígértem. Apopó, a lista tartalmazott csak 68020-tól felfelé értelmezett címzés módokat is, de ezen remélem mindenki hamar túltette magát.

A program írásakor magam is még csak tanultam a gadtools használatát, s létre szerettem volna hozni egy olyan általános rutint, amit bármelyik későbbi programomba jelentős változtatások nélkül be tudok illeszteni. A struktúrázás ennek megfelelően alakult, ami azonban növelte a program bonyolultságát. Mit értek ez alatt? A gadget paramétereinek megadásakor a gadtools egy newgadget struktúrában várja az adatokat, amely azonban nem tartalmazza az összes jellemzőt. Ezért én a gadget definiálásakor nem ezt használok, hanem egy saját formátumot, amit azonban egy rövid rutinnal szét kell majd fésűlnöm és kialakítanom a gadtools számára szükséges formátumot. Ezt végzi a GadgetSetup rutin. A saját formátum a következőket tartalmazza: gadget koordinátái, mutató a szövegre, mutató a taglistára, gadget típusa, szöveg elhelyezése, a gadget aktivizálásakor letiltandó gadget-ek, valamint egy pointer az aktivizáláskor végrehajtandó rutinra. A letiltást vezérlő longword igényel még némi magyarázatot: a listában szereplő gadget-eknek egy-egy bit felel meg, a nulladiknak a nulladik s így tovább. Ha a bit 1, a megfelelő gadget-tel kell valamit csinálni, vagy letiltani, vagy engedélyezni.

A gadget-eket definiáló struktúrák a memóriában folytonosan helyezkednek el, úgy, hogy a lista végét egy nulla longword jelzi. A GadgetSetup ezen a listán sétál végig, az állandóknak számító mezőkbe beírja a gadtools által igényelt értékeket, sorrend szerint kiosztja a Gadget azonosítókat, valamint felépít egy táblázatot, mely minden egyes létrehozott Gadget struktúrájának tartalmazza a címét, s letiltolja a letiltáshoz szükséges információkat.

A rutin a szokásos inicializálások után ráfut a GetMessage címke-re, ahol is várja az ablak Userport-jára érkező üzeneteket.

Ehhez természetesen a gadtools saját message kezelő függvényeit használja, hiszen a gadtools csak egy shell az intuition könyvtáron, így kénytelen bizonyos intuition által küldött üzeneteket nálam hamarabb érzékelni, esetleg le is nyelni. Tipikus hiba a gadtools függvényei helyett az exec függvényeit használni ezen a ponton, ilyenkor az összetettebb gadget-ek nem fognak működni, s a szükséges információt sem kapjuk meg az im\_code mezőben. Az érkező üzenet számunkra érdekes mezőt elmentjük, majd visszaadjuk az üzenet tulajdonjogát az intuition-nek. Az IDCMP típusától függően ugrunk vagy a gadgetkezelésre, vagy a programot lezáró részre. Mielőtt az ugrást végrehajtanánk, lerakjuk a verembe a GetMessage címke címét, így semelyik kezelő rutinnak nem kell tudnia visszatérési címet, elég ha a feldolgozás végén végrehajt egy rts-t. Ennek a megoldásnak a jelentősége akkor nő meg igazán, ha bizonyos részeket más ember ír, vagy csak egyszerűen több modulból linkelünk.

A kiszolgáló rutinokon nem sok csodálnivaló akad, a legtöbbjük csak egy rts, s ahogy nézem, még egy nop is bennmaradt valahogy. Hazudjuk most azt, hogy a pontos időzítések miatt. Általános szabály, hogy a minket érdeklő információ mindig az IntuiMessage im\_code részén található, kivétel amikor nem. Ez a helyzet a string és az integer gadget esetén, ahol a gadget létrehozásakor visszakapott gadget struktúrát kell felhasználnunk. Itt találunk egy SpecialInfo mezőt, mely nevének megfelelően sokféle dologra mutathat, de jelen esetben egy StringInfo struktúrára fog. Az integer értéket a LongInt mező adja, a stringet pedig a Buffer.

A CheckBox címkénél található rutin érdemel még egy kis figyelmet. Ez a gadget szolgál arra a célra, hogy két másikat kapcsolgassunk. Ennek megfelelően először áttölti a d5-ben kapott állapotértéket arra a helyre, amely majd, mint a DisableTag paramétere meghatározza, hogy a kapcsolt gadget-eket letiltjuk vagy éppen engedélyezzük. Ezután a GadgetID GhostID címkére másolásával megadjuk a Ghost rutin számára a szóbanforgó gadget azonosítóját, majd megtámadjuk a Ghost címkét. A

gadget-ek létrehozásánál felépítünk egy táblázatot, mely minden letiltásra vonatkozó információt tartalmaz, innen vesszük most elő az aktuális gadget-re vonatkozó értéket. Ezután egy ciklusban szépen végigsétálunk az összes biten, s ha egyest találunk, a megfelelő gadget-et be- vagy kikapcsoljuk aszerint, hogy mi található az OnOff címkén. Nos, a módszer nem túl egyszerű, s nem is igazán alkalmas komolyabb célokra, de azt talán nagyon jól demonstrálja, hogy hogyan nem szabad ezt megírni. Mint mondtam, ez egy igen régi forráslista.

Pár szót megérdemel még a ListView gadget is, melynek kezelése kissé körülmenyesnek tűnhet minden assembly-ben programozó számára. Két érdekes momentummal találkozhatunk: a gadtools.i include file-ban saját IDCMP-t definiálnak neki, a kijelendő sorokat pedig egy listával kell megadni. A lista minden eleméhez tartozik egy név, amelyre a Node struktúra In\_Name mezője mutat, s a gadget ezeket jeleníti meg. Minden alapvető rendszerelem (lista, semaphore stb.) az exec könyvtárral kezdődött, így definíciójukat is az exec valamelyik include-jában kell keresni. Egy figyelmeztetés: mielőtt bármilyen változtatást végzünk egy ListView gadget listáján, a listát a GT\_SetGadgetAttrs függvény segítségével, kapcsoljuk le a gadget-ről, különben furcsa galibákat tudunk előidézni. A listát a módosítások után szintén a GT\_SetGadgetAttrs függvénnyel lehet visszakapcsolni a ListView-ra.

Hát ennyi lett volna az ismertető, s most talán ejtsünk pár szót arról a könyvről, amit pár hónapja oly megdöbbenéssel láttam megírni. Nos, sajnálatos módon az Arany Sándor vezette DTP stúdió meghatározatlan időre jégre tette a témát, más pedig nem lát fantáziát egy Amigásoknak szóló programozói könyv kiadásában. Kérek minden olyan olvasót, akit érdekelne egy ilyen könyv, hogy a GURU címen egy levél formájában adjon életjelet magáról. Ha kellő mennyiségű érdeklődés mutatkozik, akkor a leveleket valamelyik mogul orra alá tudom tartani. Ha nem, nem, én se ebből gazdagodtam volna meg.

Prunoki

hegyvari@josef.kando.hu



# VIRUSSSSSSS!

## Számítógép vírusok...

Aki nem ért a gépekhez, az valamilyen misztikus dolognak tartja őket, s már az említésükre is feláll a szőr a hátán. Egy programozó, vagy a számítógépekhez valamilyen szinten értő személy már egészen más-hogy is le tudja kezelni a problémát, de még köztük is vannak olyanok, akik rettegnek tőlük. De hát mik is ezek voltaképpen? Hogy lehet védekezni ellenük? Hogy lehet megszabadulni tőlük? Milyen elvek alapján működnek, hogy próbálnak meg elrejtőzni a kutatók elől? Ezekkel a kérdésekkel szeretnénk foglalkozni ezen a két oldalon, dióhéjban tárgyalva a témát.

Fred Cohen definíciója szerint számítógépes vírus bármely program, mely megfertőz más programokat, mégpedig úgy, hogy a módosított program tartalmazza magát a vírust, vagy annak egy módosult változatát. Eszerint a definíció szerint ahhoz, hogy a vírus elnevezést megkaphassa egy program, egyáltalán nem kell bármilyen ártalmas dolgot művelnie. Sokak szerint vírus minden olyan program, mely megpróbál számítógépről számítógépre terjedni, s eközben álcázva (ártalmas) tevékenységét.

Vírusok témakörben gyakran találkozhatunk egy érdekes elnevezéssel: Trojan Horse-nak, trójai falónak nevezzük azokat a programokat, melyek a dokumentált funkciókon kívül csinálnak valami egészen mást is, ami azonban az eredeti progra-

mozó szándéka volt. A vírusokat tekinthetjük a trójai faló fertőzésre alkalmas csoportjának is, de külön is kategorizálhatjuk őket, amikor csak a fertőzésre képtelen programokat nevezzük "trójaiaknak". Az előző esetben minden vírust egyben trójainak is tekintettünk.

A PC-ken belül további csoportokat találunk. Az első csoport a **file fertőzőké**, amelyek közönséges program file-okhoz fűzik hozzá magukat. Általában a .com és .exe kiterjesztésű állományokat fertőzik, de vannak olyanok, melyek a .sys, .ovl, .prg és .mnu kiterjesztésűeket is. Egy file fertőző lehet közvetlen működésű vagy rezidens. A közvetlen akkor fertőz, mikor az őt tartalmazó programot elindítják. A rezidens egyszeri indítás után a tárban marad, s minden további elindított programot fertőz, vagy vár valamilyen eseményre, s akkor fertőz.

A második kategória az ún. **boot vírusoké**. Ezek a rendszerlemezeken azon részbe lakják be magukat, ahol a gép az elinduláshoz szükséges rövid programokat tárolja. Ezek a vírusok szinte kivétel nélkül rezidensek.

A két csoport néhány vírus esetén összemosódik, a Tequila például mindkét módszerű. Egy lehetséges harmadik csoport a **file-rendszer**, avagy cluster vírusoké, melyek a fertőzendő programot magát nem változtatják, pusztán a directory bejegyzést írják át úgy, hogy a program futtatásakor először rájuk kerüljön a sor.

Van néhány érdekes csoport elnevezés, mely egyben utal a vírus működési módjára. Ezek közül sorolunk fel most párat.

**Stealth, lopakodó vírus:** megpróbálja elrejtetni a file-on vagy a boot szektoron végzett módosításokat az ellenőrzések elől. Ezt rendszerint úgy éri el, hogy az ellenőrző rutinok által hívott rendszerfüggvényeket magára irányítja, így hamisítva meg a fertőzött file-okra irányuló vizsgálatok eredményét. Ez jó módszer lenne a víruskereső elől történő elrejtőzésre, de a vírusnak így értelemszerűen a memóriában kell lennie, amelynek ellenőrzését nem tudja megakadályozni. Az első egyike volt a Brain boot vírus, mely a disk I/O műveleteket írta át úgy, hogy bármilyen olvasás, ami a boot szektort érintette, egy más lemeztérületről kapta az adatokat, ahova a vírus az eredeti adatokat elmentette. Ezek ellen a vírusok ellen alkalmazandó a víruskeresés alapszabálya: mindig tiszta, írásvédett rendszerlemezről kell indítani víruskeresés esetén a gépet.

**Polymorph, alakváltó vírus:** a saját magáról készített másolatokat variálja, kisebb módosításokat végez rajtuk, így próbálja meg kikerülni a tisztán "aláíráskereső" vírus-ellenőrzőket. Természetesen mindegyik módosított forma működőképes marad.

Az egyik módszer erre a változó kulccsal történő kódolás, amely minden kódoláskor más eredményt ad. Példa erre a Cascade vírus. Ennek a módszernek van

egy nagy hátránya: a dekódoló rutin mindig ugyanaz marad, így a dekódoló használhatja minden aláíráellenőrző a vírus azonosítására.

Kézenfekvő a módszer továbbfejlesztése, az újabb generáció már többféle dekódoló rutint használt, így az aláíráellenőrzőnek is több dolgot kellett keresnie. Ilyen vírus pl. a Whale. Még fejlettebb technika (V2P6 használja) a saját kódba történő zajkeverés, ilyenkor a vírus a saját kódját módosítja pl. NOP utasításokkal. A lehetőségek végtelenek, hiszen módosíthatók nem használt regisztereket, utasításokat helyettesíthetnek ekvivalens megfelelőekkel (sub a,a és mov a,0 cserélhető). Egy egyszerű aláíráskereső nem tudja megbízhatóan azonosítani ezt a típust, az ellenőrzőnek egy egész kis mintakereső algoritmust kell írnia, persze azután, hogy a teljes vírust megfejtette.

Az alakváltás legfejlettebb formája az a mutációs gép, melyet egy bulgáriai programozó (Dark Avenger) írt. Az object modul és egy véletlenszám-generátor segítségével bármely vírus alakváltóvá tehető, csak a megfelelő módon linkelni kell a tárgykóddal. Az alakváltó vírusok a vírusellenőrzőket meglehetősen bonyolult feladat elé állították: a keresett aláírások megsokszorozása nem rendezi megnyugtatóan a problémát.

A vírusok közt találhatunk gyors és lassú működésűeket is. A gyors vírusok rezidensen a tárban találhatók,



s minden egyes programot fertőznek a megnyitás pillanatában. Ha egy ilyen vírus van a memóriában, s nekiesünk egy víruskeresővel a lemezen található file-oknak, igen hamar rengeteg fertőzött állományunk lesz.

Ezek ellentéte a lassú vírus, mely csak a létrehozás vagy módosítás pillanatában fertőz. Ezek célja az ún. integrity ellenőrzők becsapása, hiszen így mindenki hiheti, hogy a programban bekövetkezett változás teljesen legális.

Hasonlóan próbálnak rejtőzni azok a vírusok is, melyek csak minden 10. alkalommal aktívak, vagy csak adott filehossz esetén fertőznek stb. A lassú terjedéssel csökkentik felfedezésük valószínűségét.

**Companion, "társ" vírus:** ez a típus, ahelyett hogy az eredeti kódot változtatná, csinál egy másik programot, melyet a CLI (Command Line Interpreter) fog indítani az eredeti helyett. A vírus kilépéskor végrehajtja az eredeti változatot is, így a felhasználó nem lát különbséget. Az egyetlen eddig látott módszer az ugyanolyan nevű .com file létrehozása egy .exe mellé. Azok az ellenőrzők, melyek a módosításokat keresik a létező file-okban, ezt a típust nem fogják megtalálni.

**Armored, páncélozott vírus:** csak a vírusvisszafejtők szempontjából érdekes típus, ugyanis különböző trükkökkel, kódolási eljárásokkal nehezíti a saját kódjában turkálást.

A vírusok rendszerint minél jobban megpróbálnak elterjedni, mielőtt leraknák csomagjukat. A felfedezéssel nem szerencsés ezt a végső szituációt megvárni,

érdemes figyelni az esetleges rombolást megelőző tüneteket is. Ilyenek lehetnek: a file méretek megváltozása, interrupt vektorok átirányítása, rendszer erőforrások átirányítása, RAM megmagyarázhatatlan használata, RAM méret csökkenése stb. Egy fertőzött és egy eredeti boot szektor közti különbséget általában még egy "laikus" szem is észreveszi. Az egyetlen probléma az, hogy ezeket a tüneteket teljesen normális programok, vagy esetleges hardver hibák is okozhatják.

Ezeket a tüneteket a legtöbb antivirus program vizsgálja helyettünk, de azért nem árt résen lenni, s legalább néha használni a MEM /C parancsot. Ha valamilyen változást látunk az előző vizsgálat eredményeihez képest, el kell gondolkodni a lehetséges legális okokon, majd elővenni a legújabb vírusölőket.

Apropó, s mi a helyzet a vírusölőkkel? Sajnos tény az, hogy mindegyik tévedhet, mind negatív, mind pozitív irányban. Negatív irány, ha egy fertőzött file-t tisztának talál, s pozitív, ha egy tisztát fertőzöttnek. A második eset az enyhébb, azonban ritkább is. A negatív tévedés sajnos elkerülhetetlen, hiszen gyakorlatilag lehetetlen 100 %-osan lépést tartani minden egyes vírussal. A vírusölők tudása térségről térségre is változik, egy kelet-európai lakosnak mindekképp fel kell vennie a kapcsolatot a helyi virológiai sajátosságokat ismerő cégekkel. Létezik még egy harmadik típusú tévedés is, mikor a víruskereső a vírus típusának megállapításakor téved. Ez roppant kellemetlen lehet a vírustalanításakor, hiszen rossz nevet megadva egy egész lemez tartalmát

űthetjük egy mozdulattal.

A fent említett problémáknál nem említettem, hogy maga a vírusölő is lehet fertőzött. Ügyeljünk arra, hogy vírusellenőrzést mindig tiszta rendszerrel végezzünk, az ellenőrt is tiszta forrásból szerezzük be. Ha nekünk, vagy valamelyik barátunknak van Internet hozzáférése, nyugodtan használhatja például az ftp.mcafee.com címet a legújabb scan verziók letöltéséhez.

A vírusellenőrök működéséből adódóan is adódhatnak további kalamajkák. Ha két ellenőrt használunk, s mindkettő az aláíráskeresők fajtájából való, fertőzöttnek érzékelhetik egymást, ha a keresendő stringek nincsenek a programban elkódolva. Ha a scanner kilépés után nem törli maga után a memóriát, akkor egy másik scanner nem létező vírusdömpinget találhat a memóriában. Néhány változásellenőrző program piciny kódreszleteket ad hozzá az általa felügyelt file-okhoz, amit egy másik hasonló ellenőr gyanúsaként találhat. Ebből természetesen nem következik, hogy többfajta víruskereső használata elenjavallott, de a megfelelő óvatosság itt sem árt.

Az eddig leírtakat figyelembe véve, próbáljuk most megtervezni a MI optimális védelmünket a betolakodók ellen. Nincs és nem is lesz egyetlen program se amely tökéletesen védene bennünket a vírusoktól, de felállíthatunk egy ún. réteges védekezést, amely nagyban csökkenti a fertőzés veszélyét.

**Általános monitor programok:** ezek megpróbálják megakadályozni a fertőzést, még mielőtt az bekö-

vetezne. Figyelhetnek írási kísérleteket futtatható file-okra, hard disk formázást stb. pl.: SECURE és Flushot +

**Scannerek:** a legtöbb vírus stringeket keres, amelyek remélhetőleg nem fordulnak elő tiszta file-okban. Használhatjuk a scanner-t úgy, hogy minden boot után megnézzék a leggyakrabban használt futtatható file-okat (pl. DOS parancsok), de rezidenssé is tehetjük, ha minden elindított file-t vizsgálni akarunk. A legtöbb scanner mellé jár egy tisztító is. pl.: FindVirus, F-Prot, Viruscan, V-Shield, Vir-stop, Scanboot

**Változásfigyelők:** a kívánt file-okra kiszámlálnak egy-egy ellenőrzőösszeget, majd a későbbi ellenőrzéskor figyelik az esetleges változásokat. Itt a felhasználó dolga eldönteni, hogy a változás legális vagy sem. Ezek is működhetnek dedikált vagy rezidens módban, sőt, létezik egy harmadik fajta is, mely magához a futtatható file-hoz fűz hozzá egy önellenőrző kódot, így az minden futtatáskor saját magát ellenőrzi. pl.: ASP Integrity Toolkit, Integrity Master, VDS

A változásfigyelők néhány fajtája elegendő információt tárol ahhoz, hogy az eredeti állapotot vissza tudja állítani. Evvel a módszerrel bármilyen vírustól megszabadíthatjuk fertőzött állományainkat. pl.: V-Analyst 3, VGUARD

Nos, remélem mindenkinek tudtunk vagy hasznos, vagy legalább érdekes információval szolgálni.

*Prunoki*

forrás: FAQ on VIRUS-L / comp.virus





4. kép

*folytatás az 59. oldalról*

Mivel az Imagine 3.0-s változatától kezdve korlátlan számú textúrát és brush-t rakhatunk egy tárgyra, gyakorlatilag bármilyen tarka-barka objectet létrehozhatunk ezen a módon. Ha a mintázatok átfedik egymást, a megjelenésük sorrendjére a prioritásuk ad eligazítást, amely azonos az Attributes kérdezőjének listájában elfoglalt helyükkel. A prioritás megváltoztatására szolgál a Priority kapcsoló (ki gondolta volna!).

-> 1. kép

Fontos lehet ez a módszer abban az esetben is, amikor olyan textúrát használunk, amely "eltünteti" a tárgyat. Ilyen például a Ghost, Nebula, Fire, stb. Tegyük fel, készíteni akarunk egy fáklyát, amely lángol. Ha magára a fáklyára tesszük a Fire textúrát, az eltűnik, csak a lángja lesz látható. Megoldhatjuk úgy is, hogy az égő rész helyére valamilyen object-et rakunk és ezt hozzágroupoljuk a nyélhez, de elegendő az is, ha a fáklyafej felületeiből alcsoportot képezünk és ezen jelenítjük meg a tüzet. Ennek előnyét kevés memóriával rendelkező Imagányosok látják elsősorban, mivel így a tárgy kevesebb pontból állhat.

Ha már a Ghost-nál tartunk, többen felvetették, hogy az előző cikkem nyomán megpróbálkoztak ezen textúra segítségével füstöt kreálni, de nem igazán sikerült, a füst szinte nem is látszik. Nos ennek az az oka, hogy a textúra kérdezőben a "T" értékének nullát adtak. Ez az érték határozza meg a füst sűrűségét, animációban 1-ről 0-ra állítva, a tárgy "füstté" válik, mint egy szellem. Igen látványos, főleg ha más, feltűnő jelenséget szimuláló textúrával, például az elektrosokkot létrehozó Elektrik-kel együtt alkalmazzuk. Az eredmény: a tárgy heves

elektromos kisülés kíséretében semmivé válik, vagy fordított esetben előtűnik. (Terminator rulez (Misi)).

Még valami eszembe jutott a Ghost-ról, a Nebula. Ez egy igen sokoldalúan használható textúra. Az egyik munkám során egy ködszerű tárgyat kellett kreálni. Először a nor-

mál Fog attribútummal kísérleteztem, de nem tetszett, mivel a tárgy széle túl kontrasztos volt, nem volt szép az átmenet a közepe és a széle között. Ez természetes is, hiszen a Fog attribútum egyenletes az egész tárgyon. A megoldást a Nebula jelentette, amellyel ún. nem homogén ködöt tudunk alkotni.

Másik kérdés. Hogyan lehet egy Stage-beli lámpát egy normál object-tel összekapcsolni és azokat együtt mozgatni? Úgy, hogy a Stage editorból a Snapshot segítségével kimentünk egy Lightsource-t, de ennek nincs sok értelme, hiszen az Attributes kérdező Light kapcsolójával egy Axis-ből ugyan ilyen lámpát hozhatunk létre. Ez azután a szokott módon összegroupolható és együtt mozgatható bármilyen tárggyal.

Harmadik kérdés. Hogyan lehet egy fényforrásnak, mondjuk egy utcai lámpának fényudvara? Elvileg, legalábbis ahogy én tudom, a Haze global effekt használatával. Hogy ezzel hogyan, azt sajnos nem sikerült megfejtenem. A szokott módon használva ugyanis semmilyen hatása nincs a képre. Ha valaki tudja a megoldást, kérem ossza meg velem, jutalma nem marad el.

Kerülő úton azonban megoldható a kérdés, a lámpa köré egy megfelelő alakú kód attribútumú tárgyat kell helyezni. A Ghost, vagy a Nebula most is jól jöhet.

A következő fogós ravasz problémát egyik levélírómmal vetette fel. Két tárgy között akart alakmorfózist készíteni, miközben a tárgy többször is megváltoztatja a színét, hogyan lehet ezt megoldani az Imagányban, kérdezte. A megoldás egyáltalán nem bonyolult. Először el kell készíteni a tárgy kiinduló és végső alakját, amelyekből egy-egy state-t kell készíteni. Mivel a

tárgy színe is változni fog, a Shape mellett a Face Colors és az Object Props tulajdonságcsoporthoz kapcsolókat is be kell kapcsolni. A Face Colors az egyedileg színezett felületelemek tulajdonságait, míg az Object Props a tárgy normál attribútumait tárolja el. Ha nincs egyedileg színezett felület, a Face Colors-ra nincs szükség.

A két végállapot után el kell készíteni a közbülső színváltozásokat. Először is meg kell határozni, hogy az átalakulások hányadik képkockákban mennek végbe, majd az egyes kulcspontokat a morf teljes hosszához viszonyítva százalékban kell kifejezni. Ha ez megvan, rá kell állni a kiindulási state-re, majd előhívni a State kérdezőjét és Tween-re klikkelni. A szokásos State listából kiválasztva a végső állapotot, egy input mező fog feltűnni, ahol százalékosan kell megadni, hogy a tárgy a két választott végállapot között hány százalék átalakulásra álljon rá. Miután ez megtörtént, beállíthatjuk a tárgy új színelt és létrehozhatjuk a közbülső State-et. Lényeges, hogy az Action editorban pontosan olyan arányban állítsuk be az átalakulásokat, mint ahogy itt elkészítettük, ellenkező esetben az alakváltozás nem lesz egyenletes.

Több közbülső állapot esetén vissza kell állni a kiindulási állapotra és az előbb vázolt módon ráállni a megfelelő százalékos átalakulásra.

A lámpáról és a közbülső állapotokról jut eszembe. A minap a Fire textúrával kísérleteztem, egy fáklya által megvilágított cellát készítettem, ahol a fáklya folyamatosan ég és imbolygó fénnel világítja meg a kis termet. Az elkészítés folyamatát most leírom, nem minden tanulság nélküli. Legalábbis azt hiszem.

A tárgyak megtervezésében semmi különleges nincs, erre most nem is vesztegetek szót. Egyedül említésre méltó a fáklya lángja, amely egy megfelelő alakú tárgy, Fire textúrával és enyhe kód attribútummal. Utóbbira azért van szükség, hogy a lángba bele lehessen látni. A láng State anim segítségével, a Time Adjustment változtatásával lobog. Először egy kifestő previewet készítettem, amin megnéztem, a láng belső színe, amely természetesen világosabb, mint a külső szín, mely képkockákon domináns. Amelyiken több a belső szín, azon erősebben kell világítani a fáklyának. Irány a Detail editor, a láng Light attribútumot kap és az előbb fel-



jegyzetek alapján, ahol a láng erősebb, ott a fentebb részletezett módon közbülső state-et készítettem több fényt kibocsátó Light paraméterekkel. Természetesen a fáklyafénynek csökkenő intenzitásúnak kell lenni, csak így érvényesül a hatás, tehát a Diminishig Intensity kapcsolót be kell kapcsolni.

A fény elgyengülésének távolságára a fényforrás Y tengelyének hossza a mérvadó, tehát ezt kell beállítani, hogy a fáklya épp bevilágítsa a termet. A fényerő csökkenésével egyidejűleg lecsökkentettem az Y tengely hosszát is, ettől imbolyog a fény. A kép renderelésekor nem tettem külön fényforrást, csak a fáklya lángja világított.

Igaz a beállítások sok szöszmötöléssel jártak, de a hatás igen meggyőző, próbáljátok ki ti is.

#### -> 2. kép

Más. Többen is felvetették, hogy problémáik vannak a Backdrop Picture alkalmazásával, ezért itt most megismétlem, amit a könyvemben részletesen is kifejtettem. A program a Backdrop Picture-t minden konverzió nélkül háttérképként alkalmazza, erre rajzolja fel a tárgyakat. A dolog természetéből adódóan tehát ennek TELJESEN AZONOS paraméterekkel kell rendelkezni, mint a renderelendő képnek, azonos szélességűnek, magasságúnak és színmélységűnek kell lenni. Ellenkező esetben a háttérképet a program nem tudja felhasználni. Erre a renderelés kezdetén figyelmeztet, ha ennek ellenére mégis elkészítjük a képet, akkor azon nem lesz rajta a Backdrop Picture. Tudom ez bukás, de mit tegyünk, ha kihagytak egy konverter rutint a programozók. Ők tudják miért.

Na most egy kis elméleti fejtegetés. Hogyan lehet igazán élethűvé tenni például egy szabadtéri képet? Köztudott, hogy a tiszta levegő sem engedi át maradéktalanul a fénysugarakat. A levegő részecskéin leginkább a kék színű fénysugarak szóródnak szét, ezért látjuk a levegőt kéknek, innen a kék bolygó elnevezés. A kék fény szóródásából következik, hogy a messzebb lévő tárgyakat kékebbnek látjuk. Ezt a hatást leutánozva életszerűbbek lesznek a képeink. A fényszóródás nem csak a színárnyalatot módosítja, hanem élettelené is teszi a messzebbi tárgyak körvonalait. Ez a mélységélesség, illetve élettenség.

A kék szóródást kétféleképp valósíthatjuk meg. Az egyik, hogy a távolban elhelyezünk egy ritka, kék árnyalatú ködöt. Ennek tényleg nagyon ritkának kell lenni, hogy ne is látszódjon, csak a háttérét színezzé el egy kissé. A másik megoldás, amely kombinálható az előzővel, hogy a messzebb lévő tárgyakat kék fénnel világítjuk meg. Ezt a fényforrást csökkenő intenzitásúnak kell beállítani, hogy az elől lévő tárgyakat ne világítsa meg, hiszen pont az a lényeg, hogy csak a távoli tárgyak kékesebbek.

A mélységélesség megvalósítására a 3.0-s Imagány tartalmaz egy beépített funkciót, a Depth of Field-et. Ezt a Camera Actor jelen keresztül érhetjük el. Alapesetben nincs ilyen felsorolójel, ezért ha mélységélességi hatást akarunk elérni, először is létre kell hozni a kívánt felsorolójelet az Action editorban. A megjelenő kérdésben a mélységélesség mellett a 3D hatás paramétereinek beállítását is elvégeztetjük. Mivel azonban most nincs elég hely, ráadásul a 3D hatás kihasználásához való szemüveg gyakorisága a bump mappingos fehér hollóéval vetekszik, ennek részletezésétől eltekintek.

#### -> 3. kép

Számunkra a következő bizgentyük érdekesek:

**Y Size ...** - Ezzel a kapcsolóval választjuk ki, hogy a kamera Y tengelyének hossza mit befolyásoljon, a 3D hatást, vagy a mélységélességet.

**Aperture Size** - A kamera mélységélességének nyílása. Minél nagyobb ez az érték, annál kisebb távolságon belül lesznek élesek a kontúrok.

Van még néhány dolog ebben a kérdésben, ami a mélységélességgel kapcsolatos, de most ne menjünk ennyire a részletekbe. Kísérletező kedvűek úgy is gyorsan kipróbálhatják ennyi alapismeret birtokában, a többiek pedig csak össze-zavarná a sok figyelembe veendő dolog.

A tengely méretének és a kérdésben beállított paraméterek ismeretében a mélységélesség határa számszerűleg is kifejezhető, de ennek részleteibe most ne menjünk bele, ugyanis erősen közelít a lap alja. Általánosságban elég annyit tudni, hogy a kamera Y tengelyének hossza határozza meg a

fókusz távolságot, amelynél a tárgyak tökéletesen élesen jelennek meg. Az Aperture Size fordított arányba van hatással arra az intervallumra, amelyen belül még éles képet kapunk. Minél nagyobb tehát ez az érték, annál közelebb kerül a fókuszponthoz az élettenség kezdete. Akik fotóznak, tudják, hogy a fókuszponttól távolodva később következik be az élettenség, mint attól közeledve. Ha két, egymástól mélységben különálló tárgyról egyforma éles képet szeretnénk kapni, a fókuszpontot nem a két tárgy távolságának átlagára kell tenni, hanem attól valamivel a közelebbi felé. Hogy pontosan mennyi ez a valamennyi, azt az itt nem részletezett egyenletekkel lehet megtudni.

#### -> 4. kép

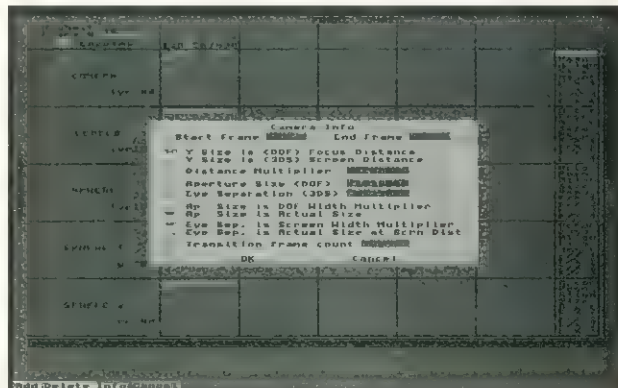
Mivel a kamera Y tengelyének távolsága a kamera látószögére is hatással van, a fókuszpont helyének beállítása után a kamera X tengelyét is arányosan kell beállítani, hogy a látószög ne változzon.

Sajnos a Depth of Field funkció hasonló a jó ételekhez: Ami finom, az vagy hízol, vagy egészségtelen. A DOF használata nagyságrendekkel képes növelni a rendering-hez szükséges időt.

Akinek elegendően gyors gépe, vagy nagy türelme van, megpróbálkozhat a mélységélesség paraméterének változtatásával animációt készíteni, ezt lehetővé teszi a kamera actor jelenben a Transition Frame Count input mező. Igen látványos, amikor a kamera látószögének változásával egy időben a mélységélesség is változik, például ha ráközelítünk egy tárgyra.

Ennyit mára a tudomány és a technika világából. A Delta legközelebb, bocs ez a Kudlik Juli szövege. Szóval szevasztok.

Aurum



3. kép



# PC HÍREK

## ✓ Caligari Truespace

Csak kreatív embereknek



A napokban jelenik meg az igen érdekes Caligari Truespace című render program 2-es verziója. Az új változat a következő újításokat tartalmazza: 3D-tárgyak valós idejű renderelése; 3D-Boolean műveletek; Field Rendering; numerikus bevitel CAD-hez. Ez a program, mint az első verzió is, egy igen gyors valódi ray-tracer windows alatt. Érdekes menürendszerre is azt mutatja, hogy kreatív animátoroknak tervezték, nem profiknak. (Nem lehet benne olyan pontosan tervezni.) A kiszámolt képek minősége igen jó, és ami egy igen nagy plusz, hogy tud direktbe avi-file-ba is menteni, így tudunk true-color animációkat csinálni.

## ✓ A. Premiere 4.0

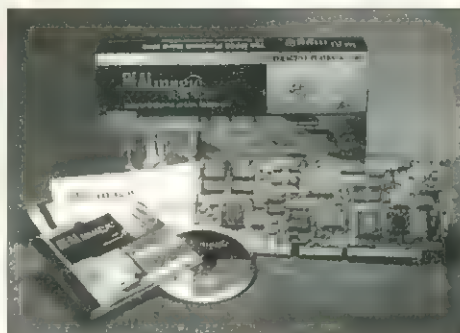
Video for Windows

Aki eddig PC-n videót akart vágni, feliratozni... az nem-igen tudta ezt kényelmesen és igényesen megtenni. Az Adobe Premiere PC-s verziója (1.1) már kezdett jó irányba haladni, de most lesz igazán jó dolga a PC-s videósoknak. A 4.0-ás verzióban szerkeszthetünk filmeket AVI és Quicktime formátumban, kibővíthetjük őket FLI és FLC animációkkal, képekkel, feliratokkal, és CD-minőségű hanggal. Ezt mind könnyedén tehetjük meg, mert a menürendszer okosan van felépítve és könnyen kezelhető. Rendelkezésre áll többféle preview-lehetőség is. Igen komplex 3D video-effekteket is létre tudunk majd hozni. Az eddig is bő video-effekt választék tovább szélese-

dett, most már 63 féle van benne. Beállítható az is, milyen durva legyen az átmenet az egyik képből, vagy animációból a másikba. A programhoz adják az Adobe Photoshop 2.5 LE-t és egy CD-ROM lemezt.

## ✓ MPEG

Videót mindenkinek



Még múlt évben mutattuk be az egyik első MPEG video-tömörítést alkalmazó kártyát a Reelmagic-et. Azóta valóságos boom lett ezen a piacon. Egyre több cég jelenik meg MPEG-lejátszó kártyával, olcsóbbanál olcsóbb áron. Körülbelül 30.000 forintnak megfelelő áron hozott ki több cég ilyen kártyát. A Video-Blaster MP-400 is egy ilyen ár-kategóriájú valós idejű MPEG lejátszó. A Philips által bevezetett CD-I formátum mellett ismeri a Video-CD és a Karaoke-CD formátumokat is.

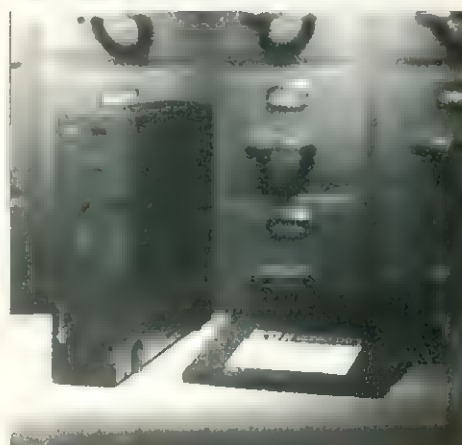
Mivel sokszor okozott problémát, hogy az MPEG-bővítkártya nem működött együtt egyes VGA-kártyákkal, ezért most egyre több cég hoz ki VGA-gyorsító-kártyával egybeépített MPEG-lejátszót. A Reelmagic-ből is megjelent egy ilyen verzió Reelmagic Rave néven. Ez egy VLB-MPEG grafikus modul, mely 1 vagy 2 Mbyte DRAM-os verzióban kapható. Így 640x480 (1 MB), illetve 800x600 (2 MB) True Color üzemmódra képes. Ezeket a nagy kép és színelbontásokat csak 60 Hz mellett képes csak nyújtani. Ára 500 dollár körül mozog. Az Orchid a 64-bites grafikus gyorsítókártyáját, a Kelvint bővítette egy MPEG modullal. Az új kártya neve KELVIN MPEG. Ez is 1 és 2 MByte-os verzióban kapható, és a true-color üzemmódokat szintén

csak 60 Hz-es képismétlési frekvencia mellett tudja. Ára igen kellemes: az 1 MByte-os verzió 400 dollárba kerül.

A francia VITEC nevű cég igen meglepte a piacot. Megjelent VIDEO NT nevű MPEG tömörítő-kártyájával, mely 600 dollárba kerül. (Konkurrens termékek ára kb. 2.000 dollár volt eddig.) 24-biten, 320x240 felbontásban 15 képet tud másodpercenként bedigitalizálni, és valós időben MPEG formátumba konvertálni, majd winchesteren tárolni. AVI-formátumban ugyanilyen felbontás mellett már 30 kép/secundumot tud. Bemenetekkel is bőven el van látva: 6 db kompozit-video és 3 db S-video bemenet található rajta.

## ✓ ZIP-DISK

100 Mbyte-os floppy



Az omega bemutatta a Comdex-en a csúcsteljesítményű floppy-drive-ok egy új generációját. A ZIP-Drive speciális, az omega által forgalmazott 3.5-es floppy-kal dolgozik, melyek 25 és 100 Megabyte-os kapacitásúak. Áruk 10, illetve 20 dollár. Mivel kb. 3000-es fordulatszámra megy a drive és 35 ms az elérési ideje, így már majdnem eléri egy winchester teljesítményét. A SCSI-interface-szel felszerelt drive ára 200 dollár. Ez igen kedvezőnek tűnik, hiszen így 1 Gbyte, átszámítva kb. 50.000 Ft-ba kerül.

Charlie



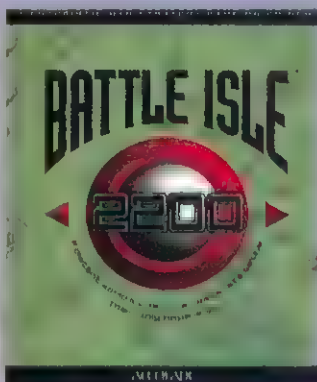
1995 sem kezdődhet CD-ROM újdonságok nélkül, volt miből válogatnunk, hisz karácsonyra nagyon sok érdekes program jelent meg. A rovatban bemutatott játékok megtekinthetők és megvásárolhatók az Automex Kft-nél, a Wesselényi utca 21. szám alatt.

# CD-ROM NEWS



**Rise of the Robots  
Mirage  
(MS-DOS CD-ROM)**

Már több mint egy évvel ezelőtt elindult a kampány erről a programról. A legszebb és legjobb verekedős játékot ígérték PC-re. Még az MTV-n is reklámozták. Aztán megjöttek az első képek, és mindenki csak ámult-bámult. Mindenki nagyon várta a játékot és most végre megérkezett. A játék története a következő: a távoli jövőben, egy csúcstechnikájú ipari világban vagyunk, a 4-es számú metropoliszban. Az emberek a bolygón mindent elhasználtak, hogy nyersanyagot szerezzenek technikai fejlődés fenntartásához. Az óceánok és a világ nagy része tönkrement, teljesen szennyezett. Az emberek csak a metropoliszokban képesek élni; itt gyártják számukra a létfontosságú élelmiszert, vizet, levegőt. Az emberek szolgálatába vannak állítva a robotok ezrei. Ebben a városban van a bolygó legnagyobb robot-gyártója, az Electroc corp. A cég épületében elszabadul a pokol, a robotok átveszik az irányítást. Téged, az emberi irányítású robotot küldenek ki, hogy sorban egymás után legyőzd a robotokat, majd a vezetőjüket. 7-féle robot van a játékban, mindegyiküknek megvannak az erősségek és a gyengéi. Mindent lerenderelték a programhoz 3D-STUDIO-ban. Bombasztikusan néz ki, hála a 640x480 felbontásnak, és a renderelésnek. Az átvezető animációk is nagyon profin vannak megcsinálva. A játék zenéjét pedig nem más, mint Brian May, a Queen gitárosa írta. A játszhatóságról már megosztanék a vélemények.



**Battle Isle 2200  
Accolade  
(MS-DOS CD-ROM)**

Az év közepén jelent meg Európában a Battle Isle második része a Blue Byte-től. Igen nagy siker volt, így természetesen megjelentették a programot az USA-ban is. Ez a Battle Isle 2200. Az amerikai verzió természetesen nem jelenhetett meg úgy, hogy semmit nem javítanak rajta, és még néhány hónapot csúszik is az eredetihez képest. Az egyetlen de létfontosságú újítás, hogy belerakták a multiplayer üzemmódot. Lehet most már E-Mail-en, soros kábelén keresztül és LAN, LANTASTIC, illetve Novell hálózaton játszani a programot. Az E-Mail-es játékot úgy oldották meg, hogy egy kör befejezése után elküldjük E-mail-en keresztül a turnier.dat file-t ellenfelünknek, aki lejátsza a körét, majd visszaküldi a megváltoztatott file-t (a bluebyte\bi2\sav könyvtárba kell bemásolni), és ugyanez körönként újra és újra... A soros kábeles megoldásnál lesz egy server gép, és erre lehet a többi rákötni. Ha két soros port van a szerveren, akkor 3 gép köthető össze. A program többi része nem változott. Ugyanaz a szuper stratégiai játék. Aki meg akarta venni a Battle Isle 2-t, és még nem tette meg, az inkább ezt a változatot vegye meg, mert így tud majd multiplayer üzemmódban is játszani.



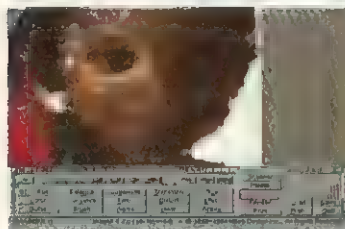
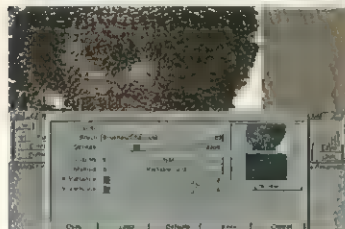
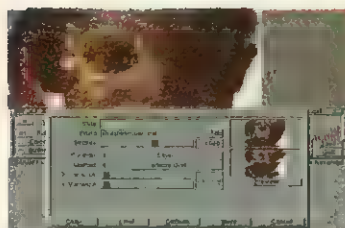
**Knights of Xentar  
Megatech  
(WINDOWS CD-ROM)**

Volt egyszer egy egészen jó kis japán kalandjáték, a Panic In Cobra City. A Manga stílusában készült. Ez mindent megmagyaráz. Erotikával "finoman" fűszerezett, a jövőben játszódó nyomozós program volt. Sokaknak tetszett mert meghódíthattunk és .....hattunk benne kedves ferde szemű leányzókat az úgy végső lezárása előtt és jól el lehetett vele szórakozni. A főhős főbb tulajdonságainak értékelését egyszerű szerepjátékhoz hasonló formában oldották meg a programozók. Később ugyanez a cég megjelentette a Metal and Lace című, szintén japán grafikus verekedős játékát, ami bukás volt. Mostani játékuk fantasy környezetben játszódik. Végre visszatértek a Cobra Mission rendszeréhez. Ismét egy igen kellemes programot hoztak ki. Mivel a játék most már CD-n jelent meg, így megoldható lett, hogy a játékban végig digi beszéd legyen. Néhol egész jó poénokat nyögnek be a karakterek akikkel összeakadunk. Összességében a játék egy tipikus Manga-történet számítógépen. Az ember játék közben úgy érzi, mintha egy ilyen rajzfilm főhősevé lépett volna elő. Akinek tetszett a Cobra Mission vagy szereti a Manga rajzfilmeket, annak forrón ajánlom a hideg téli estékre.

Charlie



# ImageFX 2.0

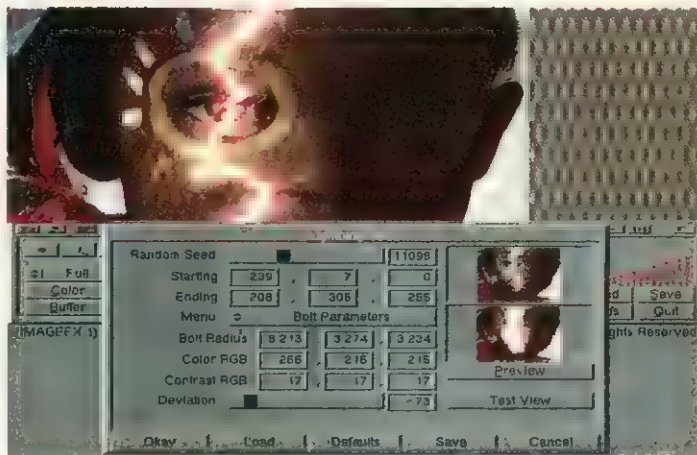


Az előző GURU-ban már beszámoltunk a hírek között a nagyszerű Amigás képfeldolgozó program, Az ImageFX 2.0-ás változatának megjelenéséről. Nos, most a száraz sajtóanyag után a szerkesztőségbe megérkezett egy működő példány is, amelynek bemutatkozásáról a következő két oldalon olvashattok.

Az ImageFX 2.0-ról alkotott benyomásaim egy szóban összegezhetők: Lenyűgöző. Persze minden örömebe vegyül egy kis űröm is, de erről majd később. Az új IFX olyan program amelyet bármely platform megirgylhet: a videografikusok sokrétű, megbízható, jó segítőtársa. Hagyományosan egyesíti magában a köteget képfeldolgozási funkciókat és az interaktív rajzolás lehetőségeket. A program minden szolgáltatása elérhető Arexx-ből, a teljes Arexx interface dokumentáció a felhasználó rendelkezésére áll, így saját modulokkal is könnyen bővíthető a szolgáltatások köre.

Az ImageFX-re régebben is jellemző volt a modularitás, de a 2.0-ás változatban ez az elv meghatározza a program teljes szerkezetét. Minden képtöltő, minden rajzmód, effekt külön modul, amely a főprogram megváltoztatása nélkül egyszerűen upgrade-elhető. Új modulokkal a program tudása kényelmesen bővíthető.

A felhasználói felület első ránézésre nem sokat változott, de



ennek drasztikus megváltoztatására nem igazán volt szükség, hiszen ez eddig is kiváló volt. A felszín alatt azonban ott lapulnak az újdonságok: minden ablak betű-érzékeny, vagyis a Prefs-ben beállított betűmérettel és betűtípussal jelenik meg (ha az ésszerű méretű). Minden effekthez tartozik egy preview ablak amelyben gyorsan megnézhetjük az effekt hatását, mielőtt alkalmaznánk az egész képre ami néha bizony időrabló dolog... (ezek jól látszanak a cikkhez tartozó képeken is) Az Igazsághoz tartozik, hogy a preview képek minősége nem a legjobb, és elég kicsik is, de azért nagyon sokat segítenek a beállításokban.

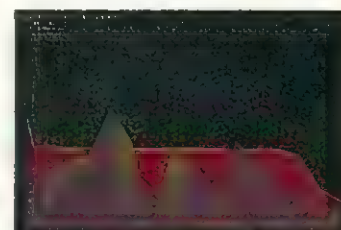
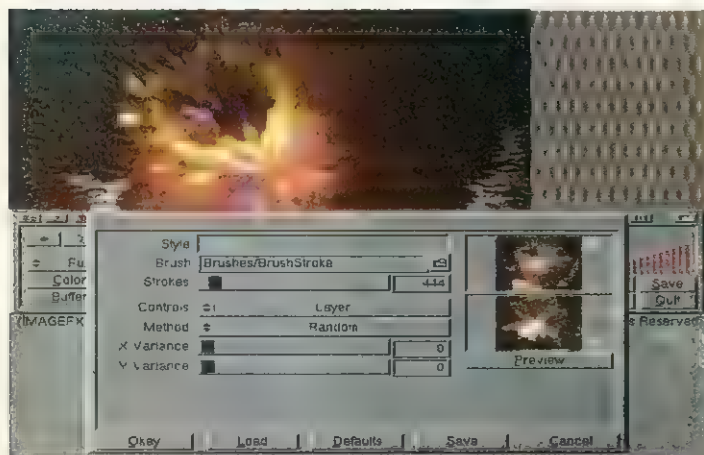
A képek töltésénél a fájlok neve helyett (választhatóan) a képek kicsinyített mása jelenik meg, ami könnyíti az eligazodást közöttük. Ezeket a kis preview képeket a programcsomag részét képező Browser katalógizálóprogrammal hozhatjuk létre.

A régi verziók hiányosságait a programozók pótolták, ilyen volt például a szórópisztoly vagy a beépített ecsetek rendkívül korlátozott mérete, ezek most 255 pixelig növelhetők.

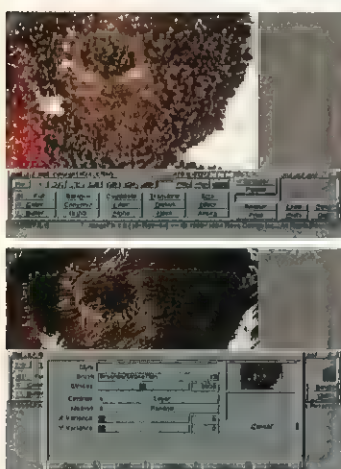
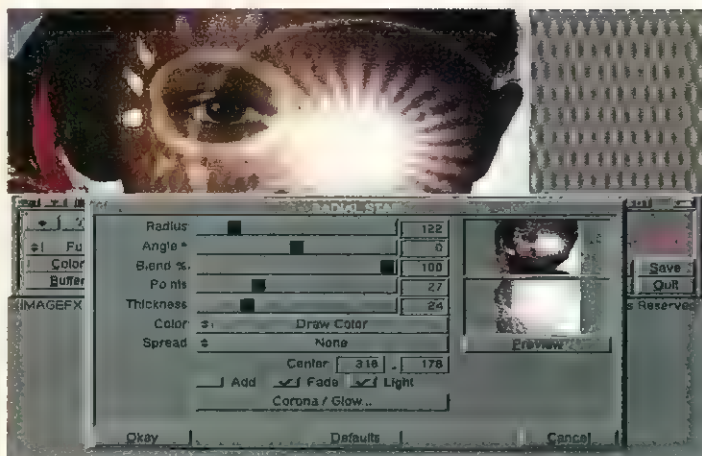
Feltétlenül meg kell említeni ami a hírekben is ki volt emelve: az új rajzmódok. Természetes eszközök (kréta, vízfesték, szén) hatású rajzokat készíthetünk, és ezek valóban működnek. Az új rajzmódok gondosan

paraméterezhetők, a kívánt hatás elérésének céljából. Ez azt jelenti, hogy a szénnel való rajzolás nem feltétlenül szénrajzot eredményez: fantasztikus, nagyon érdekes hatásokat idézhetünk elő a paraméterek megváltoztatásával.

Az új ImageFX lelke az új effektgyűjtemény. A videografikusok legszebb álmaiban jelennek meg ehhez fogható dolgok. Rengeteg új képmanipuláló van, s ezek különböző helyeken jelennek meg a programban. A Transformations menüben van pl. az új Complex 2D rotate és a Perspective 3D rotate. Ez előbbivel megcsavarhatjuk, csavarás közben elmoshatjuk, a képet, az utóbbival pedig térben forgathatjuk, dönthetjük azt. Meg kell jegyezmem, hogy a klasszikusnak képfeldolgozónak számító ADPro-hoz képest a legtöbb ImageFX effektmodul sokkal gyorsabb, s ez alól







nem kivétel a forgatás sem.

A Distort menüben vannak azok az effektek, amelyek legfőképp a kép "alakját" módosítják. Innen a kedvencem a Dream, amely meghullámoztatja a képet. Kiemelendő a Spherize is, amely egy gombfelületre feszíti rá a képet és még egy kis csillanást is tesz az általunk meghatározott helyre.

Az igazi gyöngyszemek az Effect menüben lapulnak. Az Apply Texture a képbe egy általunk meghatározott (IFF kép) textúrát 'sző bele' (ez a funkció a PC-n és Macintosh-on futó Fractal Painter-ből már jól ismert). A Straw a képet szálikakkal tűzdeli tele, különös tekintettel a színek találkozásaira. A Crystallize a képet elkristályosítja, a Radial Star pedig egy szabadon definiált alakú (szabályos) fénycsillagot varázsol a képre. A Lens Flare összetettsége elképesztő. A főcsillanás

mellett még 15 féle tulajdonságát paraméterezhetjük a szírványszínű lencse-reflexióktól kezdve a külső és belső fénygyűrűkön át a vízszintes és minden irányú fénycsikokig. Az egyik legmegdöbbentőbb újítás a Lightning. Igen az angoltudók már sejtik: ez egy villámlás generátor. Tetszőleges alakú, intenzitású, színű stb. villámlásokat generálhatunk vele a képre.

Vannak speciális Anx makrók, amelyeket közvetlenül a ImageFX főképernyőjéről hívhatunk és összetett műveleteket valósítanak meg. A leghasználhatóbb számomra ezek közül az Analyze JPEG, ami megvizsgálja azt, hogy egy kép JPEG tömörítésénél különböző tömörítési arányoknál mennyit romlik a kép minősége, majd ebből egy grafikont generál.

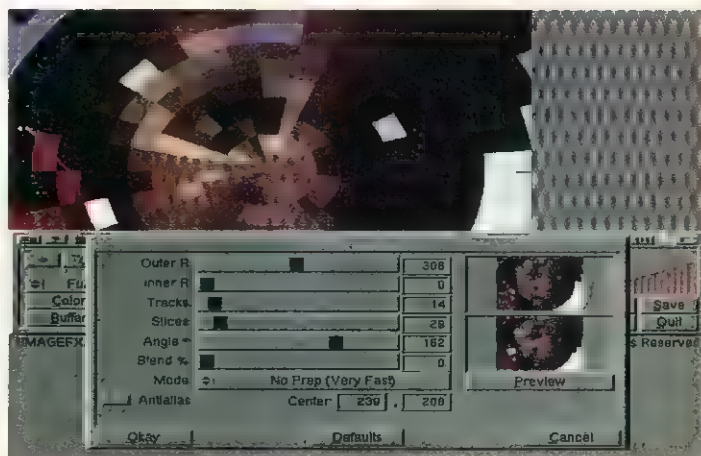
Elérkeztünk az utolsó ponthoz amely PaintFX néven szerepel. Ez nem egy konkrét effekt, hanem egy keretrendszer amelyhez jelenleg 20 modul létezik. Szerintem ez a program legérdekesebb része, igen nagy hasonlóságot mutat a Silicon Graphics gépekre kifejlesztett és onnan elszármazott Xaos Tools nevű programcsomagra. A Molecule pl. a képet molekulákból rakja ki, a Rain esőcseppekből, a Hair pedig összevissza különböző színű hajszálakból. A PaintFX-hez a Pointilist tartozik, amely pointilista festményt varázsol képünkből, vagy az Impressionist ami .... (kitalálható). Mindegyik PaintFX modul egy-egy kis képet

(Brush) használ fel, amelyet valamilyen módon a képre rajzol, vagy éppen a képet helyettesíti velük. mindegyike. Ezek eloszlását, érzékenységet (hogy a kép milyen tulajdonságára változtatnak) mind-mind beállíthatjuk.

A legnagyobb szerűbb az egészben az, hogy ezek a hatások mind alkalmazhatók animációkra, azok képkockáira is! Ezt segíti az ImageFX programcsomagban új tagként üdvözölhető AutoFX, ami egy köteget képfeldolgozó rendszer, az ADPro FRED-jéhez hasonló. Az ImageFX effektjeihez előre megírt Arexx makrók százai találhatók az AutoFX tarsolyában, nincsen más dolgunk mint sorban kiválasztani az alkalmazni kívánt hatásokat és rákattintani a Begln gombbal Kompatibilitási okokból megmaradt az IMP nevű program is, amely az AutoFX elődjének tekinthető.

Az ImageFX 2.0 nélkülözhetetlen minden videografikával foglalkozó számára, de a beépített virtuális memóriakezelő segítségével és a nyomdai színrendszerek ismeretével alkalmas nyomdai előkészítési feladatok elvégzésére is. Természetesen mint minden képfeldolgozó programnak az ImageFX-nek is sok memóriára (min 6MB) és minél gyorsabb processzorra van szüksége. Véleményem szerint nem túlzás azt állítani, hogy a 2.0-ás változat jelenleg a legjobb képfeldolgozóprogram Amigára.

Marinov 'Gaborca' Gábor



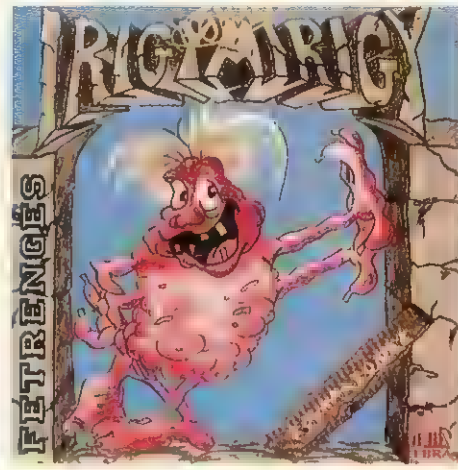




Mike Oldfield: The Songs of Distant Earth



Lion King



Irigy Hónaljmirigy - Fetréngés

1957-ben Arthur C. Clarke, a 2001 űrodesszia szerzője megírja a Föld távoli dalai című novelláját, mely egy amerikai sci-fi magazinban látja meg a napvilágot.

"A dolog egészen 1983-ig ennyiben maradt, mikor elhatároztam, hogy az eredeti történetet egy teljes könyvvé bővítem. Nagy kihívás volt ez nekem: drámai, ám mégis teljesen realiztikus regényt írni olyan csillagközi utazásról, amely a fény sebessége által szabott sebességhatár miatt évtizedekig, akár évszázadokig is tart."

"Mivel a regény vége egy hangverseny, örömmel értesültem arról, hogy Mike Oldfield a történet ihletésére egy művet kíván komponálni. Nagyon tetszett a "The Killing Fields" című filmhez írt zenéje, s most, hogy meghallgattam az elkészült CD-t, úgy érzem Mike megfelelt az elvárásaimnak."

Írja mindezt Arthur C. Clarke a CD belső borítóján, az űrutazásról és a lehetetlennek kikiáltott fikciók bekövetkezéséről szóló rövid kis eszmefuttatás mellett.

Már a lemez első meghallgatásakor feltűnik, hogy ez az Oldfield, nem az az Oldfield, aki mondjuk a nagyszerű Tubular Bells első és második részét írta. A hangzás, a hangszerelés, minden teljesen más, lágyabb a megszokottnál. Bár nem vagyok kimondottan Enigma rajongó, de a számok nagy része az ő stílusukhoz hasonlítható. Az Oldfield-től megszokott gitárhangzás nagyon kis részen lelhető csak fel, inkább a szintetizátorok dominálnak. Háttérzenének nagyon kellemes, de a régi Oldfield rajongókat szerintem nem fogja lekötni.

A CD-nek Apple gépekre szánt "multimédia" változata is megjelent.

Prunoki

Gondolom mire ez a cikk napvilágot lát, szinte mindenki megnézte már a Disney studio 32. rajznagyjátékfilmjét az Oroszlánkirályt. A film sikeréhez bizony hozzá tartozik a zenei világa is, mely tagadhatatlanul remek. Persze ez nem véletlen, a Disney egyre hangsúlyosabban odafigyelt a fülbemászó dallamokra, gondoljunk csak akár a Szépség és a Szörnyeteg Oscar-díjas betétdalára.

Az alkotógárda pedig profikból áll. Hans Zimmer (aki eddig többek között szerzője volt az Esőember, Az Utolsó Császár, A Thelma és Louise, a Játékszerek filmzenéjének) briliáns hangszerelésével és zenei rendezésével Elton John pop-rock-gospel melódiáit afrikai dallamokká alakította némi Zulu énekléssel, kórossal és ritmusszekcióval. Ebben nagy segítségére volt egy afrikai születésű énekes; Lebo. Elton John egyenlőre hat arany, hét platina és újabb hét többszörös platinalemezt tudhat magáénak. Mivel Elton jobban kedveli a már kész szöveghez írni dalait, így az Oscar-díjas Tim Rice kicsit gondban volt, mert ő viszont pont a fordított szituációhoz volt szokva; eddig kész dallamokhoz írta szövegeit.

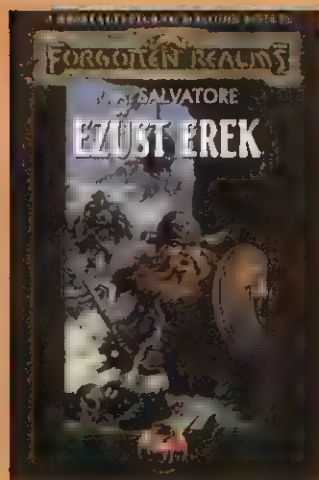
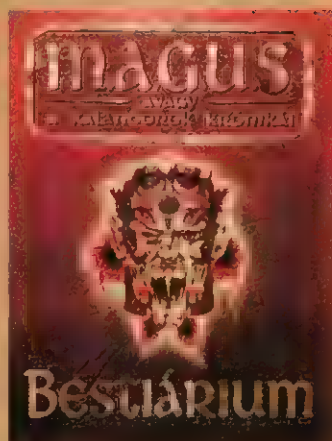
Amint a CD-n megtapasztalhatod, az alkotógárda nagyszerűen áthidalta nehézségeit és öt olyan varázslatos dalt alkotott, hogy nehéz lenne bármelyiket is kiemelni közülük. Kinek mi áll a szívéhez közelebb, hiszen a "Circle of Life" lett a főtéma, mégis a "Can You Feel the Love to Night" romantikus dallamai ragadnak meg elsőként az emberben, no és persze a kenyai ihletésű életfilozófia a Hakuna Matata...

Lily

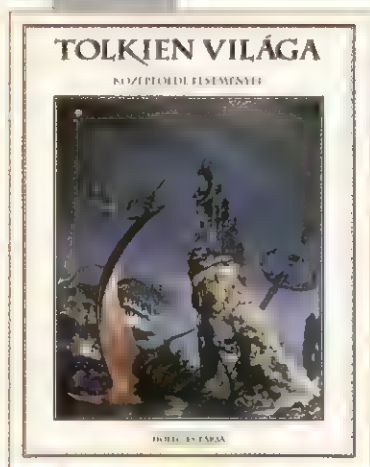
Az Irigy Hónaljmirigy nevű együttes 1990 december 31.-e előtti egy héttel alakult, hogy szórakoztassa a szilveszteri buli résztvevőit. A fantasztikus siker hatására a fiúk úgy döntöttek folytatják. Első lemezük a Fetréngés 1994 karácsonya előtt került a boltokba, de a közönség személyesen is élvezhette műsorukat december 9.-én az E-klubban. A hat zenész fiú fergeteges zenei képzettséggel és fantasztikus szöveggel látta el a lemezen szereplő dalokat, amely némelyik szám esetében nekem sokkal jobban tetszett mint az eredeti előadók esetében. Ebből gondolom kiderült, hogy az együttes neves magyar előadók dalait játssza és figurázza ki. Természetesen az eredeti szerzők beleegyezése is szükséges volt ahhoz hogy a dalok a lemezre kerülhessenek. Az élő koncertet a dalokhoz illő jelmezben adják elő, ami egy kicsit furcsa Kabai László (Cuna) esetében, amikor megjelenik mint Metal Lady, fején a vízvezeték-szerelők által használt kőből készült paróka, szőrös mellkas és bőr melltartó. Már a látványtól is majdnem szétpukkad a hasam a nevetéstől, na de amikor énekelni kezd... Csúcs. A paródiák közül kiemelnék néhányat, melyek nekem a lemez meghallgatása után a legjobban tetszettek: Metal Lidérc (Metál Nénike), Szeszek Schön (Ide nézz Dénes), Beatrutyi (20 óra), és tulajdonképpen most fel is sorolhatnám az összes, lemezen szereplő dalt. Főlélesleges lenne többet írni róluk, hiszen az album önmagáért beszél. Mindenkinek csak ajánlani tudom, aki szeretné magát röpké 50 percre jól érezni, hallgassa meg, érdemes.

Malacné





## Új Valhalla könyvek



CD-I

Következzen most egy kis számítástechnika. Vannak már olyan területek, melyek óhatatlanul összemosódnak a technika fejlődésével. A CD-I, mely 1992-ben indult el világhódító útjára valami újat, valami egészen mást vitt be a zenét és a filmeket kedvelők világába. A CD-I, melynek kezdő típusa a 210-es, majd a 220-as volt manapság már a 450, illetve a 550 típuszámánál tart, és a fejlődés korántsem ért véget. A mai CD-I képes audio CD-k lejátszására, foto CD-k képeinek bemutatására, valamint természetesen interaktív CD lemezek (értsd játékok) lejátszására. Azonban ami miatt minket elsősorban érdekel a téma az az, hogy 74 percnyi video is lehet ezeken a lemezeket, mely egy kissé forradalmasíthatja a videopiacot. Természetesen ez a változás nem következik be olyan látványosan mint mondjuk a VHS rendszer indulásakor, azonban nagyon dinamikusan fejlődik a kiadott CD mennyisége és persze a lehetséges megvásárolható készülékek választéka. A fejlődéshez az is hozzájárul, hogy egyre több géphez kínálnak FMV kártyát, illetve kiegészítést, mely segítségével szintén játszhatjuk az ilyen típusú CD-ket. A dolog persze akkor igazán izgalmas ha teljesen kihasználjuk a gép adottságait és nem csak videofilmek nézésére, hanem mondjuk egy jó kis játékra is használjuk. Mindenesetre van jövő a témában, valószínűleg még sokat fogunk hallani a CD-I-ről.

### Tolkien világa

Nem igazán szokott előfordulni, hogy ezeken az oldalakon művészeti könyvek, albumok kerülnek bemutatásra. Az, hogy mégis most egy ilyen jellegű kiadványt láthattok itt, annak köszönhető, hogy Tolkien úgyhiszem igen sok olvasónkhöz közel áll, beleértve persze a számítógép játékokkal, vagy éppen kalandjátékkal foglalkozó embereket. Nos, a kötet Tolkien mindhárom főművét érinti (A babó, A gyűrűk ura, A szilmarilok), végigkövethetjük a történet alakulását a képek segítségével. Nekem, mint Tolkien nagy rajongójának igazán nagy élményt jelentett az, hogy ismerve a könyvek cselekményét szinte újra végigolvastam a műveket. A képeket, melyből kb 50 található a könyvben egyébként különböző művésztől származnak, következzen most egy felsorolás róluk márt csak azért mert úgy érzem megérdemelnek ennyit: Inger Edelfeld, Tony Galuidi, Roger Garland, Robert Goldsmith, Michael Hague, John Howe, Alan Lee, Ted Nasmith és Carol Emery Phenix. A festményeket az a szövegidézet kíséri, mely a művészt megihlette, s rövid esszék is találhatók a könyv végfelé, melyben az alkotók arról vallanak, hogy milyen hatást tett rájuk Tolkien egyedülálló képzeletvilága. Azok számára kik nem ismernék Tolkient, következzen most egy kis bemutatás. J. R. R. Tolkien 1892 január 3-án született. Nevét hosszú, kiemelkedő tudományos munkássága mellett A hobbit, A gyűrűk ura és A szilmarilok című meseregényei tették világhíressé. Könyveit, amelyekből világszerte több millió példány kelt el, 24 nyelvre fordították le. Olvasóinknak óriási, klubokba tömörülő tábora van. Számos kitüntetést kapott, s az oxfordi egyetem 1972-ben az irodalomtudományok díszdoktorává avatta. A halál 1973-ban, 81 éves korában ragadta el.

### Micimackó és a Tao & Malacka és a Tao

Az a két könyv melyet most fogok ajánlani nektek nem tartozik igazán a friss könyvpiaci újdonságok közé, azonban mindenképpen érdemes áttanulmányozni őket, mert sok olyan bölcsességet tanulhatunk belőle, mely egyébként nem tűnne fel nekünk a nagy napi rohanásban. Bölcsességet mondtam, hisz a megtevesztő cím ellenére Micimackó és Malacka (meg persze a többi ismert szereplő) csak egyfajta körítést nyújt a témához, a Tao tanaihoz. Az hogy mi tulajdonképpen ez a Tao azt nem árulom el, hisz ez a könyv lényege. Mindenesetre valami olyasmi mely képes egy kicsit megváltoztatni gondolkodásunkat és életünket. És, hogy miért pont egy látszólag csekélyértelmű medve és egy örökösen kételkedő és félős Malacka a főszereplője a könyveknek, azt talán az írótól kéne megkérdezni, mindenesetre szerencsés választás volt, hisz mindnyájunknak kedvesek ezek a figurák.



# DEMOLÓGIA

Búék guy-ok!!!

Remélem mindenki sikeresen túlélte a szilveszterrel járó tivornyázást, és mostanra már józan állapotban olvashatja a -péchére: részegítő proggykat tartalmazó- demológiát. Szeretném előrebecsátani, hogy sikeresen lezajlott a daniái Party IV, amelynek stuffjal a következő szám hasábjait fog-

ják terhelni, felfelehetően utószilveszteri hangulatot teremtve a nagyérdeműnek. Most pedig lássuk mi teheti piftyókássá jelenlegi hangulatunkat.

ARTIFICE / TRSI

Code: The Twins

Gfx: Fiver

Msx: Virgill

Raytrace: Rewired



A germán szekció újabb meglepetésére a World of Commodore '94 közeledtével menetrendszerűen lehetett számítani. Most is, mint mindig kiváló gárda verbuválódott a scenetagok szórakoztatására. A vizuális és audiolis hatások harmóniájának színtere a képernyő elé szögez minket már a kezdeti fájlokban. A felvezetést követően a screenre görgetődik egy úgynevezett realtime calculated spagettogram, amely effektus látványában titeket is



szerre a képernyőn, sajna nem tudok válaszolni. Gyanítom viszont, hogy KEFRENS-ék pillanatnyilag sutba dobhatják programozói tudományukat. Az utolsó

részesítelek a demologia jóvoltából. Aki valamelyest ért a kódoláshoz, az feltétlenül röhögögörccsöt kap a poéntól. Persze a bekeményítés azért nem marad el, amint azt egy AMIGA logo zoomrotálása is hűen tük-



part egy dallamos heavy-metál zenel aláfestéssel egy teljesen újfajta, úgynevezett VOXELSPACE fractal dühöngéseit hivatott megmutatni. Itt értesülhetünk arról is, hogy a TRSI nem egy csapat, hanem egy vallás. YEARS OF PRIDE AND TRADITION!!! Fanatikusok? Talán.



röz. Magában ugyan nem lenne túl nagy szám, -megkockáztatom: még a sin táblájával sem- csak hogy szegénynek az árnyékát még egy fényforrás is manipulálja. A fényforrás a továbbiakat illetően velünk marad még egy fractal landscape rögös útjain való száguldozás erejéig, hogy átadja magát a halhatatlanságnak. Arra a kérdésre sajnos, hogy ezután hány sírusdóts jelenik meg egy-

HATE / FANATIC

Code: SHD

Gfx: Masque, Sphinx

Msx: Speck

A mindig is élvonalban járó finn csapat csak azért nem







## WIT PREMIUM / FREEZERS

Code: Sputnik

Gfx: Grip

Msx: Bethoven

Az, hogy valaki egy sör nevére írjon demót, gondolom nem okoz közbotrándozást. A GELLOWEEN '94 jóvoltából kibocsátott mű egyébként hívatott bemutatni egyúttal a lengyelek skandináviai minőséget megközelítő ténykedéseiket is. Erről ontja melleleg ma-

tudta beírni magát a nagy könyvbe, mert a design nem túlzottan az erősségük. Legújabb produkciójuk látván sajna ismét ez a kép fogadott, bár a shadebob-ok tűzijáték effektusként történő felhasználása nem túlzottan a lopott ötletek közé sorolható. Programozási tudásuk ellenére úgy érzem darázsfészekbe nyúltak, amikor Virtual Dreams-ék



produkciójának színvonalát kezdték kritizálni, de így utólagosan megnézve a termékeket, talán megengedhetik maguknak. Okot ad erre egy úgynevezett Z-BUFFERED TEXTURE VECTORS hatás, amely a szemünk látára képezi két textúrás vectorkocka áthatását. Aki nek még ez sem elég, az

feltétlen lepadlózik annál az algoritmusnál, amely az FNC logo lightsource-os verziójának, és egy textúra kockának az áthatását jeleníti meg. Úgy látszik, a fractal téma a hülyeség fantáziájának nem csak a TRS1 jóvoltából esett áldozatul. FANATIC-ék egy girl domborútaival asszociálnak a témára landscape formátumban persze. A csapat grafikusaira, illetve zenészeire nemigen lennének büszke a programozó helyében, de gondolom be kellett velük érnie adott esetben.

napság az összes valamirevaló discmag is a híreket. Ismételten csak a gyatra design készíthet arra, hogy hangot emeljek némileg a demoval szemben. Bár minden túlzást a sutba dobva kétségtelenül az eddigi leggyorsabb vectorworld-ot mondhatják magukénak, de könyörgöm: '95-ben vagyunk. Némileg kárpótól az egészért az a hatás, amely egy 8 oldalú glenz vektorizációja alatt fractált számol önnön oldalára, illetve a 4 egymást kergető texturemap box sem lebecsmérlendő. A grafika osztályon felül mivoltát csak a crap techno zene rombolta össze lelkemben. (Egyszer megehető.)



## EUROCHARTS 26 / STATIC BYTES

Úgy érzem, feltétlenül be kell számolnom a mag stílusváltásáról. Amellett, hogy AGA opciók tömkelege nyújt kellemes felüdülést olvasás mellett, az sem mellékes mit nyújt a chart. Márpedig megújulás van bőven. Most mindamellett, hogy tudomást szerezhettünk a legfrissebb pozíciókról mind coder, grafikus, zenész stb. területen, immáron stílusosan elhelyezett ikonokban információt is kaphatunk kilétükről. Külön meglepetésként szolgál az EUROSTATISTIQUE, amely diagramos formában nyújt segítséget abban az ügyben való tájékozódásunkhoz, hogy vajon kinek hogy alakult a szénája a hónapokkal ezelőtti helyezéshöz képest.

A következő szám demologia rovata alighanem ki fog lógni az újság borderén kívül. Ismerve a THE PARTY sorozat anyag-kibocsátási mérlegét. Azért senki se izguljon: májusra csak be tudom fejezni a kiértékelést.

## RAINBOW





# TOP LISTÁK

## AKCIÓ

1. Doom II
2. Mortal Kombat
3. Wing Commander III
4. Chaos Engine
5. Quarantine
6. Disposable Hero
7. Banshee
8. Apocalypse
9. Aladdin
10. Kid Chaos

## SZIMULÁTOR

1. Tie Fighter
2. Strike Commander
3. US Navy Fighters
4. Wing Commander Armada
5. Aces of the Deep
6. X-Wing
7. Dawn Patrol
8. Inferno
9. Pacific Strike
10. Cyclemania

## KALAND

- |     |                      |      |
|-----|----------------------|------|
| 1.  | Day Of The Tentacle  | adv. |
| 2.  | Ultima VII           | rol. |
| 3.  | Dragon Lore          | adv. |
| 4.  | Under a Killing Moon | adv. |
| 5.  | Alone In The Dark 2. | adv. |
| 6.  | Hell                 | adv. |
| 7.  | Ishar III            | rol. |
| 8.  | Betrayal at Krondor  | rol. |
| 9.  | Kyrandia 3           | rol. |
| 10. | Death Gate           | adv. |

## PC 10

1. Doom II (Virgin Games)
2. Creature Shock (Virgin)
3. Tie Fighter (Virgin Games)
4. Colonization (MicroProse)
5. Settlers (Blue Byte)
6. Theme Park (Electronic Arts)
7. Wing Commander 3 (Origin)
8. Masters of Magic (Microprose)
9. Kyrandia 3 (Virgin)
10. Inferno (Ocean)

## STRATÉGIA

1. Master of Magic
2. Warcraft
3. Settlers
4. Colonization
5. Theme Park
6. Transport Tycoon
7. Ultimate Domain
8. Reunion
9. Battle Isle 2
10. UFO

## FILM

1. Született gyilkosok
2. Forrest Gump
3. Kvíz Show
4. Veszélyes úzeken
5. Az ügyfél
6. Wyatt Earp
7. Két tűz között
8. Karácsonyi lidércnyomás
9. Féktelenül
10. Az oroszlánkirály

## ANGLER's TOP 10

1. Relics Book One
2. Settlers
3. Turrican III
4. De Luxe Galaga V2.4
5. Day of Temple
6. Doom2
7. F1 Grand Prix
8. Beast III
9. Zool 2
10. UFO



# ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Az 1995-ben várható áremelések sajnos negatív irányban befolyásolják minden lap árát, így a GURU-ét is. Ellenszert sajnos ezidáig nem sikerült találnunk a problémára, azonban úgy gondoltuk, hogy egy rendkívüli ajánlatot teszünk olvasóinknak. Ha 1995. február 30-ig előfizetitek a lapot legalább egy évre, akkor elkerülhetitek a várható áremelés hatásait, legalábbis ennél a kiadványnál.

Tehát 1995. február 30-ig az előfizetési díj egy évre továbbra is:

**2178 Ft**

Az előfizetéseket a szokásos módon várjuk a szerkesztőség címére:

**GURU**

1399 Budapest, Pf. 701/765



Knightmare



Operation  
Combat



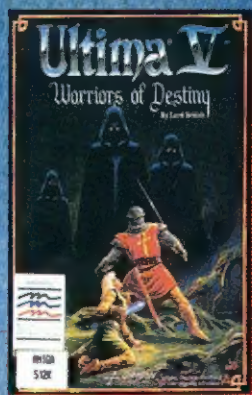
R-Type II



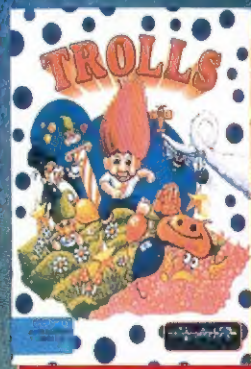
Populous II



Transarctica



Ultima V



Trolls AGA

AMIGA programok mindenkinek!

A programok ára: 1599 Ft

A megrendeléseket a következő címre várjuk:

GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765



**Ha egy CD-ROM-ot  
máshol kedvezőbb áron kínálnak,  
gyere el hozzánk, mondd el  
és tőlünk  
még olcsóbban megkapod.**

Ha ez túl hihetetlennek tűnik, tégy egy próbát és meglátod, mi álljuk a szavunkat.



**AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.**

1077 Bp. Wesselényi u. 21.  
Tel: 2-680-885, Fax: 2-678-546  
Postai utóvét: 1410 Bp. Pf. 185.

**ASTORIA ÜZLETHÁZ**

2 szinten 2 üzlet  
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.  
Tel/Fax: 2-679-461

**ARZENÁL ÁRUHÁZ**

Alagsorban profi szinten  
1076 Bp. Thököly út 2.  
Tel: 2-697-535/2907

**CD-BYTE**

1027 Bp. Fő u. 92  
Tel/Fax: 2-026-438